A. F. Ianovcic

SAHUL artistic

A. F. IANOVCIC

ȘAHUL ARTISTIC

www.stere.ro

www.stere.ro

Ing. A. F. Ianovcic
maestru al sportului

Şahul artistic

Manual de compoziţie şahistă

Editura Consiliului Naţional pentru Educaţie Fizică şi Sport

www.stere.ro

COPERTA DE DINU CONSTANTINIU

Redactor responsabil: AL. EFREMOV
Tehnoredactor: N. PANAITIDE

Dat la cules 14.04.1967. Bun de tipar 04.11.1967. Apărut 1967. Tiraj 5.000+140 ex. broşate. Hîrtie scris II a 63 g/m². Format 16/61×86. Coli editoriale 10,37. Coli tipar 10,5. T. nr. 803/1967. C. Z. 52.

Întreprinderea poligrafică Sibiu, Str. N. Bălcescu nr. 17
Republica Socialistă România
Comanda nr. 73

www.stere.ro

Există oameni care subestimează problema de șah ; aceasta numai din cauză că nu știu nimic despre ea.

(Dintr-un manuscris francez din secolul al XIII-lea)

Compoziția este școala care ne învață să simțim și să înțelegem frumusețea adevărului șahist. Însemnătatea acestei școli constă nu atît în îmbogățirea erudiției combinative a unui șahist, cît în faptul că ea stimulează și ține mereu treaz simțul combinativ al acestuia.

A. GURVICI (1897—1962)
Critic literar
și compozitor de studii

www.sre.ro

LEGENDA SEMNELOR

× = „Șah și mat" (egal semnului ≠)

!! = mutarea surprinzătoare

! = mutarea bună

!? = cursa tematică, avînd o răsturnare unică

? = cursă (încercare)

0—0 = rocada mică

0—0—0 = rocada mare

1. ... = mutarea negrului (variantă)

www.stere.ro

Cuvînt înainte

N-avem cuvinte destule ca să îndemnăm pe părinţi şi pe profesori să îndrumeze preocupările tineretului şi spre şah. Dacă nu pun destul preţ pe intelectualitatea acestui joc, să ştie cel puţin că, pentru şahist, tablele şi cărţile, ca şi toate jocurile de noroc, devin distracţii barbare de care se leapădă pe măsură ce înţelege şi practică tot mai bine şi mai intens şahul.

MIHAIL SADOVEANU

Împreună cu întreaga acţiune de culturalizare a oamenilor muncii din ţara noastră, mişcarea şahistă a luat un avînt nebănuit, pătrunzînd tot mai adînc în mase, cîştigînd mereu adepţi noi.

Şahul se găseşte într-o sferă comună artei şi sportului, iar cele două laturi ale şahului — jocul practic şi compoziţia — se completează una pe alta.

„Compoziţia şahistă trebuie să fie într-o legătură indisolubilă cu procesul de creaţie dintr-o partidă de şah, care proces reprezintă de fapt conţinutul însuşi al luptei ce se desfăşoară între doi parteneri. Şi numai în acest caz sînt asigurate compoziţiei, pe de o parte, cele mai largi perspective de dezvoltare şi de îmbogăţire a conţinutului în idei noi, iar pe de altă parte o răspîndire tot mai largă în masele iubitorilor de şah.

Totuşi, ar fi greşit să se pretindă ca problemele să aibă o asemănare la exterior, cu poziţiile care rezultă la tablă în decursul desfăşurării partidelor. Tendinţa spre o astfel de concepţie în compoziţia şahistă ar duce la îngustarea orizontului procesului de creaţie la compozitor, reducîndu-i posibilităţile în realizarea ideilor originale şi mai

puțin obișnuite, și lipsind totodată compoziția de rolul important pe care aceasta este chemată să-l îndeplinească față de arta șahistă în totalitatea ei.

Compoziția înregistrează și studiază fondul tuturor ideilor, a căror realizare a avut loc în jocul practic (partide), avînd totodată menirea să redea aceste idei într-o formă artistică, să le dezvolte și să le amplifice creînd idei noi, originale. Astfel fiind, compoziția îndeplinește rolul unui far, care luminează căile de dezvoltare creatoare a gîndirii șahiste.

De la compoziția șahistă se cere nu reconstituirea proceselor de desfășurare a luptei șahiste, ci reprezentarea și dezvoltarea în toată amploarea a ideilor și gîndirii logice, specifice acestei lupte, fapt care permite descoperirea perspectivelor noi și neobișnuit de bogate în procesul creației în șah" [1].

Astfel trebuie să fie înțeleasă acea legătură strînsă care există și este necesar să existe mereu, între creațiile compozitorilor — probleme și studii, pe de o parte, și procesul luptei șahiste dintr-o partidă disputată între doi adversari, pe de altă parte.

Cartea de față apare ca o imperioasă și actuală necesitate de a acoperi un gol demult simțit în literatura noastră șahistă și a pune la dispoziția numeroșilor problemiști-debutanți un material documentar și de îndrumare.

Trebuie să recunoaștem cu regret că, în această materie, preocupările cadrelor vechi, competente, s-au mărginit, în general, la articole succinte și sporadice în presa de specialitate, care nu puteau constitui nicidecum îndrumări sistematice pentru documentarea, în special a debutanților, în domeniul problemisticii.

Pentru a pune la îndemîna oricărui iubitor al frumosului în șah un manual de compoziție, m-am străduit ca în această lucrare să prezint într-o formă accesibilă principiile de bază ale acestei arte, cu exemplificări ample din creațiile compozitorilor consacrați, cu dublul scop, pe de o parte, de a-i înlesni înțelegerea necesității de aplicare a unor reguli elaborate în decursul dezvoltării compoziției șahiste, reguli fără de care nu se mai poate imagina astăzi crearea lucrărilor artistice, iar pe de altă parte de popularizarea celor mai de seamă realizări din domeniul acestei arte.

Am avut nu odată prilejul să cercetez în ultimii ani mai multe lucrări ale compozitorilor mai tineri, dîndu-mi seama de mediocritatea

[1] Citat din prefața maestrului emerit al sportului P. A. Romanovski la cartea „*Ce este compoziția șahistă*", de E. I. Umnov.

compoziţiilor prezentate de aceştia la diverse concursuri interne şi de lipsa aproape totală a cunoştinţelor elementare în materia creaţiei artistice. Consider însă, că vina acestei stări de lucruri o poartă nu tinerii noştri compozitori, care au ajuns să se adreseze redactorilor publicaţiilor de specialitate cu aceste cuvinte semnificative: „Ne dăm seama că lucrările noastre nu corespund, însă nu ştim ce trebuie să facem ca ele să fie mai bune", ci lipsei aproape totale de material instructiv-documentar în literatura noastră de specialitate.

De aceea vreau să cred că volumul de faţă va fi primit cu satisfacţie de cei ce îndrăgesc şahul artistic, îi va ajuta să înţeleagă ce anume a lipsit lucrărilor lor anterioare, îi va îndruma în însuşirea tehnicii compoziţiei şi în îmbogăţirea cunoştinţelor necesare, contribuind totodată la dezvoltarea gustului lor artistic.

Desigur că în evoluţia unui problemist se parcurg o serie de etape, fiecare din acestea corespunzînd unui anumit grad de calificare, etapa finală, rîvnită de fiecare, fiind compunerea de lucrări proprii. Pentru realizarea acestui ţel se impune un studiu perseverent şi de durată, o muncă asiduă şi sistematică pentru însuşirea, într-o măsură cît mai mare, a tehnicii.

Compoziţia şahistă din ţara noastră are o istorie nu prea veche, începuturile ei foarte modeste din ultimul deceniu al secolului trecut căpătînd treptat-treptat o dezvoltare mai însemnată o dată cu începerea activităţii problemiştilor de talie internaţională ca S. Herland şi W. Pauly. Aceşti doi stîlpi ai compoziţiei şahiste au contribuit mult, prin îndemnul lor, la ridicarea unor compozitori români în epoca dintre cele două războaie mondiale, ca V. Oniţiu, I. A. Schiffmann, Fr. Rduch, I. Schlarko, P. Farago, O. Costăchel, Gh. Goşman, M. I. Stan, P. Leibovici, V. Cuciuc şi mulţi alţii, care au dus faima compoziţiei româneşti şi peste hotarele ţării.

Totuşi, activitatea acestor talente a fost destul de restrînsă şi izolată, nefiind legată de mase, întrucît în timpul regimului burghezo-moşieresc acestea erau lipsite de posibilitatea de a-şi ridica nivelul cultural, de a lua parte nemijlocit la viaţa spirituală a ţării.

După data istorică de 23 August 1944, în toate domeniile vieţii culturale se produce un reviriment nemaivăzut. Şahul devine un sport al maselor, pe care încep să-l practice sute de mii de tineri din toate unghiurile ţării.

Pe linia compoziţiei şahiste româneşti se organizează acum aproape în fiecare an, cîte o competiţie internaţională de anvergură. Este suficient să amintim de meciul România—Polonia din anul 1949, de întrecerea internaţională între Cehoslovacia, Polonia, România şi

Ungaria din anul 1950, de meciul Romînia—F.S.G.T. Franţa din 1951, de meciul între problemiştii din Bucureşti şi Belgrad din 1958 şi de revanşa din 1961 etc. Fără să mai vorbim de campionatele republicane de compoziţie şahistă, de concursurile anuale ale „Revistei de Şah" şi de concursurile interne organizate de A. S. „Constructorul", de revistele „Stadion", „Magazin" etc.

Cu prilejul organizării acestor competiţii, în rîndurile iubitorilor frumosului în şah se produce o efervescenţă; apare o pleiadă de talente noi, care fac fala mişcării şahiste româneşti. Este destul să citäm numele compozitorilor mai tineri, binecunoscuţi şi peste hotare, ca E. Rusenescu, Em. Dobrescu, V. Nestorescu, M. Aschenazi, R. Voia, G. Teodoru, P. Joiţa, T. Garai, I. Dumitrescu, S. Balcu, U. Friedberg, D. Răducănescu, M. Manolescu, P. Vătărescu, L. Bukovinszki şi mulţi alţii, care s-au ridicat graţie talentului şi pasiunii lor pentru compoziţie.

Este incontestabil că numărul problemiştilor noştri va creşte dacă-i vom ajuta pe iubitorii şahului să pătrundă mai uşor în domeniul artei şahiste, să-i cunoască „tainele", să înţeleagă frumuseţea creaţiilor specifice acestei arte şi să aprecieze ingeniozitatea concepţiilor ei.

La întocmirea materialului de faţă s-a pus un accent deosebit pe legătura armonioasă ce trebuie să existe între formă şi conţinut, prin aplicarea în cel mai judicios mod a principiului economiei (capitolul „Despre tehnica compoziţiei"). La începutul lucrării s-a făcut şi o scurtă prezentare a istoriei compoziţiei şahiste, în dorinţa ca cititorii să cunoască etapele dezvoltării compoziţiei în timp, lucru indisolubil legat de lărgirea orizontului acestora. Lucrarea este completată cu îndrumări pentru dezlegători şi cu un „Vocabular" în care sînt concentrate, explicate şi exemplificate mai toate noţiunile curente ale problemisticii.

Autorul intenţionează ca, în viitor, să trateze mai pe larg despre crearea şi evoluţia diferitelor curente în compoziţia şahistă, ce au condus la formarea unor şcoli naţionale, din care s-a cristalizat, în cele din urmă, concepţia modernă în compoziţie.

În încheiere, autorul aduce cele mai calde mulţumiri tovarăşului prof. dr. O. Costăchel, care a sprijinit iniţiativa apariţiei lucrării de faţă, tovarăşului prof. I. Gudju şi tovarăşului ing. G. A. Teodoru, care au depus eforturi în legătură cu editarea manualului, precum şi prietenilor Gh. Goşman, P. Leibovici, ing. N. Cosma şi L. Bukovinszky pentru sprijinul acordat.

Sibiu, iulie 1964. A. F. IANOVCIC

Scurtă incursiune în istoria compoziției șahiste

Asupra originii jocului de șah există multe legende [1] și diferite presupuneri, majoritatea lor susținînd că șahul a apărut sub numele de c e a t u r a n g a în India, cu mai bine de două mii de ani în urmă.

Lucrările unor cercetători ca A. Linde („Geschichte und Literatur des Schachspiels", 1874), H. J. R. Murray („A history of chess", 1913) și, în special, Z. Hodjaev și F. Diummel [2] („Datele noi cu privire la istoria șahului", din revista „Șahmatî v S.S.S.R." 1951) au confirmat, bazîndu-se pe atenta cercetare a manuscriselor orientale vechi, că șahul a fost inventat de budiști, în India, însă n u î n a i n t e de sec. V al erei noastre.

[1] Este bine cunoscută legenda șahului, expusă magistral de Mihail Sadoveanu în volumul „Soarele în baltă sau Aventurile șahului".

[2] Cei doi șahiști din Taşkent (U.R.S.S.) au descoperit în anul 1949 la biblioteca Academiei de științe din Uzbekistan un manuscris tadjik din secolul XI, despre șatrandj, conținînd mai bine de 300 diagrame; acest manuscris a fost alcătuit de Abulfath Ahmad din Sidjiz (Tadjikistan).

În orice caz, toată lumea este de acord că ceaturanga [3], curînd după inventarea ei, s-a răspîndit în țările vecine cu India, în primul rînd în Asia de mijloc și în Iran, unde a fost denumită c e a t r a n g sau ș a t r a n g.

Arabii, cucerind în secolele VII—VIII Iranul, Asia de mijloc și o parte din India, au învățat acest joc, numindu-l ș a t r a n d j și l-au făcut cunoscut pe întreg teritoriul imens al Califatului arab, inclusiv Peninsula Iberică (Spania), de unde acest joc s-a răspîndit în Europa apuseană.

Mișcările figurilor în șatrandj se deosebeau de acelea ale șahului contemporan. Astfel, dama (fers, farzin) muta numai pe un cîmp vecin, în diagonală, fiind astfel figura cea mai slabă, nebunul (fil) sărea peste un cîmp, tot în diagonală, iar pionul (piada) înainta totdeauna numai cu un cîmp, transformîndu-se pe ultima linie doar în fers.

[3] Tot așa se numea și armata indiană de pe vremea aceea, fiind compusă din patru feluri de formații: care de luptă, elefanți, cavalerie și armata pedestră.

Numai regele, turnul și calul mutau ca și în șahul contemporan.

Cîștigul partidei se obținea nu numai prin mat, ci și prin pat sau prin capturarea tuturor pieselor adverse — „despuierea" regelui.

Este interesant de remarcat că, pînă în secolul al XIX-lea, jocul de șah se numea în limba română „șantrace", ceea ce amintește de vechea denumire din Asia. De asemenea, nebunul se numea „fil" [1] ceea ce în limba persană înseamnă elefant (în limba rusă nebunul se numește și astăzi „slon", adică elefant). Cele de mai sus ne îndreptățesc să susținem că jocul de șah a fost adus în țara noastră, ca și în Rusia, direct din Asia de mijloc și nu din Europa apuseană.

Șatrandjul a existat pînă în secolele XV—XVI, cînd au fost schimbate regulile jocului în sensul celor actuale, dama (vechiul fers) devenind figura cea mai puternică, iar nebunul (fil) schimbînd mersul în salturi cu cel cunoscut astăzi.

Din cercetarea critică a manuscriselor vechi păstrate pînă în zilele noastre, rezultă că popoarele Asiei de mijloc au jucat un rol însemnat în dezvoltarea șatrandjului, pe cînd perșii, contrar părerilor de pînă acum, l-au cunoscut aproape cu o sută de ani mai tîrziu.

Încă în secolul VIII Orientul medieval a cunoscut mai mulți maeștri mari ai șatrandjului, numiți a l i a, dintre care citățm pe Abu-Gafiz, Zairab din Horezmi, Djabil al-Kufi, Naim al-Hadim, toți originari din Asia de mijloc (Tadjikistan, Turkestan, Azerbaidjan). Aceștia alia au fost primii autori ai tratatelor manuscrise ale șatrandjului, dintre care o parte s-au păstrat pînă în zilele noastre. Aceste tratate reprezintă începuturile teoriei deschiderii și finalului, fiind completate de culegeri de poziții create artificial — m a n s u b e (denumirea veche arabă a compozițiilor artificiale ale șatrandjului), alcătuite de autori. Rezultă deci că compoziția șahistă are aproape aceeași vechime ca și însuși jocul. Ea a parcurs în dezvoltarea ei un drum lung și complex de la mansuba medievală pînă la problema modernă de azi.

Primele probleme nu reprezentau altceva decît sfîrșituri de partidă mai puțin comune, conținînd manevre curioase de cîștig. Treptat, însă, s-a accentuat deosebirea între finalul de partidă rezultat din jocul practic și problema compusă în mod artificial. Totuși, pentru primele compoziții au fost caracteristice combinațiile cu joc forțat, adică prin atac direct la regele advers („șahuri" repetate). Este de remarcat, deci, că problemistica derivă direct din jocul practic, cu care a păstrat o legătură strînsă pînă foarte aproape de zilele noastre.

Toate mansubele au avut un singur enunț: alb (sau negru) joacă și cîștigă, fără să se specifice în cîte mutări. La majoritatea mansubelor cîștigul se obține prin mat, mai rar întîlnindu-se mansube unde cîștigul se realizează nu direct prin mat, ci prin obținerea superiorității decisive. Astfel de mansube le putem considera drept precursoare ale studiului de astăzi.

[1] Denumiri vechi, dispărute din nomenclatura șahistă de azi, se găsesc în lucrarea lui Em. Grigorovitza „Dicționar român-rus", București, 1901.

Dăm mai jos, spre exemplificare, trei mansube caracteristice.

1. Zairab
Sec. VIII

Albul joacă şi cîştigă

Cu prima mutare albul creează ameninţarea imediată cu mat: **1.Rd6-c7** (am. 2.Tal×) Tg4:g1 2.Fz c6-b7+ Ra8-a7 3.Fg5-e3 (am. 4.Fe3-c5×) Tg1-c1(g5)+ 4.Fe3:T, urmat de 5.Fe3 şi 6.Fc5×. Tema furculiţei în jocul „fil"-ului!

2. Ali Satrandji
Samarkand, sec XV

Albul joacă şi cîştigă

În poziţia iniţială regele alb se află sub ameninţarea cu mat (1 . . . Th8+ 2.Ah7 T:h7×). Această particularitate o găsim la majoritatea mansubelor medievale şi ea s-a menţinut în practica compozitorilor timp de aproape o mie de ani. Soluţia este, ca deobicei, forţată şi începe cu şah dublu: **1.Cd6+** + Rd8 2.Te8+ Rc7 3.Tc8+ Rb6 (dacă 3 . . . R:d6 4.T:c6×) 4.T:c6+ Ra5 5. Ta6+ Rb4 6.Ta4+ Rc3 7.Tc4×.

3. Abulfath Ahmad
Tadjikistan, sec. XI

Albul joacă şi cîştigă

Cîştigul în această poziţie se obţine nu prin mat, ca la majoritatea mansubelor, ci prin capturarea farzin-ului negru. Soluţia comportă o manevră fină, prin care se evită remiza: 1.Rd4 Rb2 2.Re5 Rc3 3.Rf5 Rd4 4.Rg6 Re4 5.Fz g5! (dacă 5.Rh7? Rf5 6.R:h8 R:f6 remiză; farzin-ul alb nu va putea să fugă, deoarece va fi prins îndată de regele negru: 6.Fz e7 Re6 7.Fz d8 Rd7) Rf3 (5 . . . Re5 6.Rh7 Rf5 7.Fz h6 şi

cîștigă) 6.Fz f6 Rf4 7.Rf7 Rf5 8.Fz e7 Re5 9.Rg8 Re6 10.Fz f8 și cîștigă, întrucît regele negru, în momentul decisiv, nu poate să se apropie de farzin. Este evident că Abulfath își dădea seama de importanța opoziției în final.

După răspîndirea șatrandjului în Europa apuseană, au început să apară și acolo manuscrise de specialitate, însă primele culegeri de probleme nu reprezentau decît reproduceri de mansube orientale deja cunoscute.

Cel mai mare interes îl prezintă două culegeri în limba latină, apărute în Lombardia în sec. XIII—XIV. Autorii lor s-au ascuns sub pseudonime ca „Bonus Socius" și „Civis Bononiae". Culegerea din urmă — mai completă, alcătuită în anul 1300 — conținea 288 de poziții cu soluții și unele comentarii. Originalul primului manuscris, din anul 1266, ai cărui autori au fost maurul Buzecca și contele Guido Novello, se păstrează la Florența și este inaccesibil pentru public. Există totuși o reproducere — volumul editat de J. F. Magel — care păstrează tot farmecul originalului, al ilustrațiilor și al vignetelor și care nu poate să nu producă o plăcere incontestabilă oricărui iubitor de probleme.

Majoritatea mansubelor din culegerile mai sus citate sînt condiționate, unele fiind fără regele alb, multe chiar insolubile.

Aceasta se explică prin faptul că jocul de șah după regulile șatrandjului avea un caracter prea încet, devenind chiar plictisitor. De aceea se practica dezlegarea problemelor „pe rămășag".

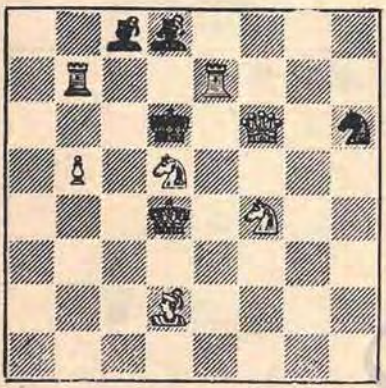
4. „Civis Bononiae"
Anul 1300

Mat în 2 mutări

Poziția din diagrama nr. 4 constitue un exemplu clasic al unei probleme de acest gen, reprezentînd finalul unei mansube populare arabe. Regele alb lipsește. Enunțul problemei este: „Albul face mat regele negru în 2 mutări". Se încheie un rămășag între doi șahiști; acel ce primește provocarea are latitudinea să aleagă culoarea pieselor, adică să joace pentru alb spre a face mat sau să lupte pentru negru spre a zădărnici intenția albului. Presupunem că alegem să jucăm pentru alb și, după mai multe încercări, pierdem pariul negăsind soluția, care totuși există: 1.Tf7+ C:f7 2.Cg6×. În continuarea disputei, apare regele alb la g5 și se încheie un nou pariu. După ce am aflat soluția, primim bucuroși să jucăm iarăși pentru alb, însă și de această dată pierdem pariul, deoarece acum la 1.Tf7+ urmează 1...C:f7+!. După ce regele alb se plasează la h6, disputa continuă. Ni se pare că această modificare neînsemnată

nu schimbă nimic esenţial şi de aceea alegem partea negrului, spre a demonstra că nu se mai poate da mat în 2 mutări. Dar pierdem din nou pariul, deoarece acum albul poate juca 1.T:g7 şi la 1... C:f7(g6)+ 2.T:f7×.

5. „Civis Bononiae"
Anul 1300



Mat exact în 2 mutări

Diagrama nr. 5 ne înfăţişează o problemă condiţionată, avînd enunţul: „Mat exact în 2 mutări". Albul poate face mat şi într-o mutare: 1.Td7× sau 1.Ad2-b4× (reamintim că alfil — actualul nebun — se mişcă în diagonală, sărind peste un cîmp, fers — actuala damă — putea să meargă numai pe cîmpuri vecine, în diagonală), însă se cere ca matul să fie dat exact în două mutări!. Albul nu dispune de nici o mutare de aşteptare, deoarece negrul ameninţă cu 1... Ad8:f6+ sau 1... Cf5+. Încercarea 1.Rc4 este răsturnată de răspunsul 1... Ac8-a6+. De aceea singura soluţie este 1.Te6+ Ac8:e6 2.Ad2-b4×.

Înviorarea şahului s-a produs în epoca Renaşterii, adică în a doua jumătate a sec. XVI — începutul sec. XVII, în ţările din sudul Europei: Italia, Spania şi Portugalia. Introducerea regulilor actuale a făcut ca jocul să devină mai vioi şi mai interesant, ceea ce a contribuit la răspîndirea lui mai largă.

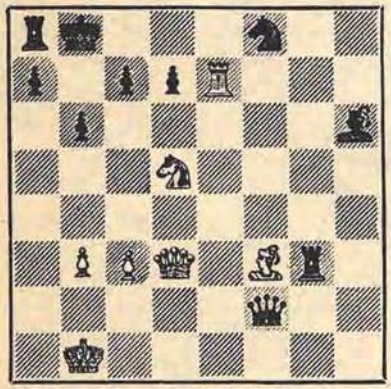
Modernizarea jocului a avut repercusiuni şi asupra compoziţiei, însă cu o întîrziere însemnată: abia în sec. XVIII se poate constata o ridicare a compoziţiei şahiste, în urma apariţiei, în anul 1737, a cărţii „Essai sur le jeu des echecs", de Philipp Stamma, un jucător excelent, de origine siriană, stabilit în Anglia. În această carte au fost cuprinse 100 de finaluri de partidă, toate avînd enunţul „Albul joacă şi cîştigă". Majoritatea acestor finaluri se termină cu mat şi după caracterul soluţiei le putem considera drept probleme în actualul sens al cuvîntului.

După materialul întrebuinţat — multe piese de ambele părţi — finalurile lui Stamma au poziţii tipice de mijloc de partidă. Cei doi regi se află, de regulă, pe orizontalele iniţiale. Regele alb este ameninţat de mat imediat, pe cînd regele negru pare a fi bine apărat de piesele proprii. Soluţia este forţată şi constă în înlăturarea apărărilor regelui negru sau scoaterea lui din adăpost.

Problema din diagrama nr. 6 prezintă un exemplu tipic pentru creaţia lui Stamma. Soluţia este forţată, toate mutările albului constituind un atac direct şi brutal la regele negru: 1.Te8+ Rb7 2.Da6+ R:a6 (nu salvează nici 2... Rc6 deoarece va urma 3.Cb4+

Rd6 4.Dd3+ Rc5 5.Dd5×) 3.C:c7+ Ra5 4.b4+ Ra4 5.Nd1+ Dc2+ 6. N:c2+ Rd3 7.Cb5×.

6. Philipp Stamma
Anul 1737



Mat în 7 mutări

Creația lui Stamma a constituit începutul unei etape noi în compoziție, însă ea n-a reprezentat unica și nici principala direcție în dezvoltarea problemisticii. În același secol, curînd după Stamma, au apărut trei șahiști italieni: Ercole del Rio, G. Lolli și D. L. Ponziani, care au depășit în lucrările lor pe Stamma, renunțînd la principiile sale și elaborînd un stil aparte, cu mult mai atrăgător, apropiind problema de concepția ei modernă.

În special creația lui del Rio a fost de o factură mai ridicată. Astfel, poziția din diagrama nr. 7 este neobișnuită pentru timpurile de atunci, chiar și prin materialul relativ redus întrebuințat; apoi lipsește tradiționala amenințare de mat asupra regelui alb. Dar și mai neobișnuită apare soluția care începe cu o mutare liniștită, punînd dama albă în priză: 1.Da6! (cu amenințarea 2.D:b7×, iar la 1... b:a6 2.Nc6×). Negrul nu dispune decît de o singură apărare eficace 1... Tb8, la care urmează a doua mutare liniștită și iarăși cu sacrificiul figurii — 2. Nc6!, reînnoind amenințarea de mat la b7. Ne-

7. Ercole del Rio
Anul 1750

Mat în 4 mutări

grului nu-i mai rămîne altceva de făcut decît să întărească apărarea cîmpului amenințat prin 2... Dc8, dar acum urmează o combinație de mat forțată: 3.D:a7+ R:a7 4.Ta1×. Soluția mai scurtă, întrebuințarea mutărilor liniștite, combinațiile grațioase de mat pe care le găsim la problemele lui del Rio, au constituit un remarcabil pas înainte pe drumul spre formarea principiilor moderne de compoziție.

Odată cu începutul sec. XIX dezvoltarea compoziției se face într-un ritm mai vioi, fapt scos în evidență prin apariția mai multor culegeri de probleme. Majoritatea problemiștilor de atunci

urmează însă principiile lui Stamma. Inovaţiile lui del Rio rămîn deocamdată fără urmare. Discipolii lui Stamma creează numeroase probleme cu mat în mai multe mutări, cu poziţii încărcate şi soluţii forţate — „probleme monştri", cum le-a caracterizat Alain White, renumitul compozitor american (1880—1951), care a cules cea mai mare colecţie de probleme din lume. Citäm printre urmaşii lui Stamma pe G. Silberschmidt şi J. Dollinger, care au activat la începutul secolului XIX, precum şi pe compozitorul german Julius Mendheim, primul care şi-a dat seama de importanţa maturilor economice şi pure. Multe probleme din cartea sa „Aufgaben für Schachspieler", apărută în anul 1832, se termină cu maturi regulate, pe care el le-a cultivat în mod conştient. În rest, factura problemelor compuse de problemiştii citaţi mai sus nu se deosebeşte de compoziţiile lui Stamma.

Deceniul al patrulea al secolului trecut marchează o etapă de mare însemnătate în ridicarea culturii şahiste în general, dar una şi mai mare pentru compoziţia şahistă, pentru că la acea epocă a luat naştere presa periodică de specialitate. Astfel, în anul 1836 a fost creată în Franţa prima revistă de şah cu numele „Palaméde", după ea a apărut revista engleză „Chess Players Chronicle" (1841), apoi a fost fondată binecunoscuta revistă germană „Deutsche Schachzeitung" (1846), care apare şi astăzi.

Menţionäm totuşi că prima rubrică de şah din lume a apărut la 9 iulie 1813 în ziarul „Liverpool Mercury" şi a durat pînă la 20 august 1814. Însă această încercare nu putea, desigur, să marcheze începutul unei etape în dezvoltarea problemisticii.

Dacă jucătorii de şah din diferite ţări au posibilitatea să se întîlnească în cadrul turneelor internaţionale, ceea ce stimulează ridicarea măiestriei prin schimbul de experienţă, problemiştii în schimb nu dispun pentru aceasta decît de publicaţii periodice.

Prin mijlocirea publicaţiilor şahiste se produce reformarea bazelor compoziţiei, se schimbă însăşi esenţa problemei de şah. Cu ajutorul schimbului de păreri se statornicesc principii noi de compoziţie, care se deosebesc radical de vechile norme, cu rădăcini împlîntate adînc în evul mediu.

Acesta a fost un proces lung şi complex de luptă şi coexistenţă a ceea ce era învechit, cu ideile noi, progresiste. Despre aceasta însă ne propunem a vorbi într-o lucrare viitoare, mai amplă, cînd vom prezenta evoluţia compoziţiei şahiste mondiale.

Deocamdată ne rămîne să arätäm începuturile problemisticii în ţara noastră, dezvoltarea ei în decursul anilor şi ascensiunea remarcabilă în perioada postbelică, după instaurarea puterii democrat-populare.

Compoziţia şahistă din România are un trecut destul de sărac, care se confundă cu începuturile modeste ale vieţii şahiste de-abia din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, prin exponenţii ei puţin numeroşi şi izolaţi, dintre care majoritatea au trăit şi au activat în afara hotarelor ţării. Dacă vom cita numele binecunoscuţilor maeştri ca: A. Albin (1848—1920), Gh. Marco (1863—1923), H. A. Gudju (1846—1920), J. Sachetti (1868—1956), M. Armand

(1853—1937), precum și ale jucătorilor mai mult sau mai puțin cunoscuți din trecutul îndepărtat ca prof. D. Neștianu, ing. Tocilescu, M. C. Epureanu, Dr. C. Mîndrilă, Matei Millo, vom constata că nici unul dintre ei n-a contribuit, prin activitatea sa în domeniul șahului, la promovarea compoziției șahiste. Excepția o prezintă doar Mauriciu Armand, care a înființat în 1894, la Galați, al doilea cerc de șah din România (primul „Club de șah din București" fiind înființat la 14 ianuarie 1890), iar în anul 1895 a deschis o rubrică de șah în „Adevărul Ilustrat" (București), în care și-au găsit loc și lucrările problemiștilor români de pe atunci.

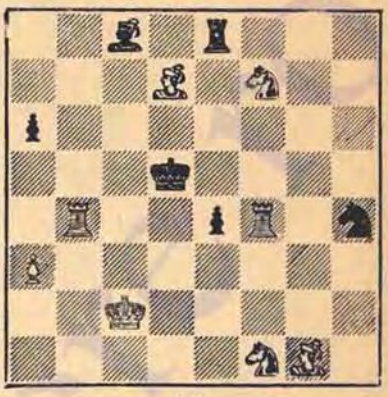
Dar pînă la data aceasta, puținii compozitori români, care au încercat să activeze pe acest tărîm, au fost nevoiți să-și publice lucrările în presa străină, în special în revista franceză „La Stratégie" și în cea germană „Deutsche Schachzeitung".

Diagrama nr. 8 ne înfățișează prima problemă românească care în anul 1968 își va sărbători centenarul.

Se pare că prima rubrică de șah din țară a fost cea din revista „Familia" — Oradea Mare, care a publicat mai multe probleme compuse de problemiști români în anul 1881. Problema de mai jos a apărut cu enunțul: Alb începe și la a patra trăsătură dice mat".

În rubrica din „Familia" au mai fost publicate probleme ale lui G. Ștefănescu, Iacob Mihăilescu etc. Faptul că diagramele din această rubrică au fost culese din figuri de plumb denotă existența la acea vreme în Oradea a unei mișcări șahiste mai avansate.

8. Mihai Șutzu
„La Stratégie", 15 octombrie 1868



3 ×

1. Tc4! (amenință 2. Ce3×)
1...R:c4 2.Nc6!
1...N:d7 2.Ce3+
1...Cf5 2.T:f5+

9. I. C. Bergeanu
„Familia" 1881

4 ×

1.Tc3! (zugzwang)
1...c6 2.Tb3 Ne5 (2...Nc7 3.Cd7+, 2...Nf4 3.D:f4) 3. Dd4+!!; 1...Rb4 2.Tb3+ Ra4 (2...Ra5 3.Da8+) 3.Dc6+; 1...Na7(Rd6) 2.Dd5+ Rb6 3.Tb3+ etc.

Nu putem să trecem cu vederea și faptul că în cartea problemistului sovietic E. Umnov „Problema de șah a secolului al XIX-lea", printre mai multe țări participante la concursul internațional de compoziție organizat în anul 1880 cu prilejul celui de al V-lea Congres american de șah din New-York, este citată și România.

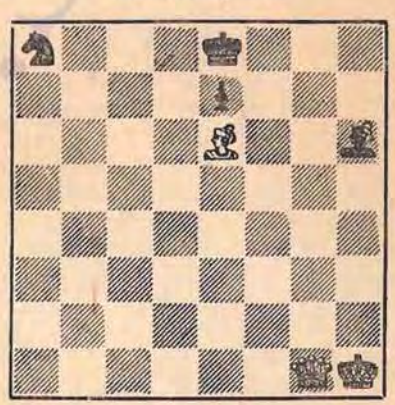
Începutul secolului al XX-lea marchează apariția unei pleiade de problemiști proeminenți, care au făcut faima problemisticii românești în primul pătrar al secolului, au contribuit la popularizarea acestei arte și la răspîndirea ei, atrăgînd prin exemplul personal tot mai mulți iubitori ai șahului către creația artistică. Printre aceștia trebuie să citățm pe renumiții compozitori: Sigmund Herland (1865—1954), Valeriu Onițiu (1872—1948), Wolfgang Pauly (1876—1934), Francisc Rduch (1886—1942), Leon Loeventon (1888—1963), Iosif Schlarko (1890—1947), Martin Gohn (1895—1957). Această listă se cuvine s-o completăm cu numele lui Constantin Gavrilov (1864—1943), care a contribuit mult la popularizarea compoziției șahiste în țara noastră, însă aceasta de abia în al doilea pătrar al secolului, precum și numele renumitului și neobositului Paul Farago, maestru emerit al sportului, inegalabilul creator al studiilor artistice care s-au impus în lumea întreagă prin originalitatea și ingeniozitatea concepțiilor.

Primul compozitor român, însă, care a depus eforturi serioase la răspîndirea șahului în țară și, în special, la popularizarea problemelor de șah, a fost prof. univ. ing. Victor Costin (1872—1939) din Iași. Pe lîngă faptul că a compus numeroase probleme, publicîndu-le în revistele străine, el a înființat prima revistă de șah din țară cu numele de „Recreațiunea", care a apărut din octombrie 1912 pînă la finele anului 1913. Din cele 32 de pagini dintr-un număr al revistei, jumătate era ocupată cu material șahist, iar restul cu alte jocuri distractive, rebusuri, anecdote etc. În această revistă și-au publicat problemele W. Pauly, S. Rosenfeld, tînărul L. Loeventon și alții.

Tot în anul 1912 Costin a tipărit la Iași o carte pentru începători „Călăuza jucătorului începător de șah", avînd și un capitol special dedicat problemelor de șah.

Diagrama de mai jos (nr. 10) reprezintă una din cunoscutele creații ale re-

10. V. Costin
„Schachminiaturen" de Blumenthal, 1902



3 ×

1.Da7 ! (amenință 2. D:a8 sau b8×) 1...Rf8 2.Da1! (amenință 3.Dh8×) Ng7 3.D:a8×.

gretatului compozitor-propagandist, înfățișînd o idee în spiritul școlii logice.

Menționăm totodată că aproape concomitent, un alt maestru al șahului — Gheorghe Marco, a redactat între 23 aprilie 1911—13 august 1912, o rubrică de șah în ziarul „Românul" din Arad, publicînd între altele și probleme ale binecunoscutului compozitor ardelean Valeriu Onițiu.

Etapa următoare în dezvoltarea problemisticii românești este marcată în perioada dintre cele două războaie mondiale, prin fondarea de către autorul acestor rînduri, în luna mai 1925, a primei reviste dedicată exclusiv șahului[1]. Această revistă a contribuit mult la unificarea mișcării șahiste din țară și, în special, la organizarea problemiștilor români.

Chiar în anul fondării, „Revista de Șah" organizează pentru prima dată în România un concurs de compoziție pentru problemiști debutanți. Este semnificativ faptul că, la acest concurs debutează, printre alte nume mai puțin cunoscute, I. A. Schiffmann și Rafael Kofman — viitori maeștri ai compoziției, de faimă mondială.

După primul concurs au urmat alte întreceri problemistice — naționale și internaționale — care s-au bucurat de o participare numeroasă și selectă a compozitorilor cu renume din mai multe țări.

„Revista de Șah" fiind susținută de către marele iubitor al șahului, maestrul Mihail Sadoveanu, care din anul 1927 a fost și directorul ei, devine din acel an organ oficial al Federației Române de Șah, iar din anul 1930 își schimbă numele în „Revista Română de Șah", apărînd cu unele întreruperi, pînă în iulie 1949, cînd își încheie apariția după 18 ani de luptă pentru propășirea șahului românesc, rolul de îndrumător al mișcării șahiste fiind preluat de actuala „Revista de Șah".

În tot cursul apariției revistei, în paginile ei se publicau alături de creațiile marilor compozitori români enumerați mai sus, și lucrările problemiștilor mai tineri, tot mai numeroși, care au îndrăgit șahul artistic, fiind mereu îndemnați de conducerea revistei spre activitate, prin organizarea a tot felul de concursuri. Printre aceștia vom cita, în afară de I. A. Schiffmann și R. Kofman, pe C. Seneca și V. Bergraser (stabiliți actualmente în Franța), I. Grosu, P. Leibovici, O. Costăchel, H. Ginninger, Izabela Keller, Gh. Goșman, S. Thau, C. Raina, N. Brody, I. Cămăraș, Gh. Dulcu, M. I. Stan, M. Niculescu, E. Rusenescu, V. Cuciuc, Fr. Szalai, H. Goritz, P. Vătărescu și mulți alții.

În timpul celui de al doilea război mondial viața șahistă a stagnat. Dar, o dată cu eliberarea țării de sub jugul fascist, viața culturală și-a reluat cursul normal. În noile condiții create de regimul democrat-popular, șahul artistic a cunoscut o înfloritoare dezvoltare a talentelor românești.

România a debutat cu un succes remarcabil pe tărîmul problemisticii, cucerind titlul suprem la campionatul mondial de dezlegări din anul 1948.

Odată cu succesele de prestigiu pe tărîm internațional crește și numărul pro-

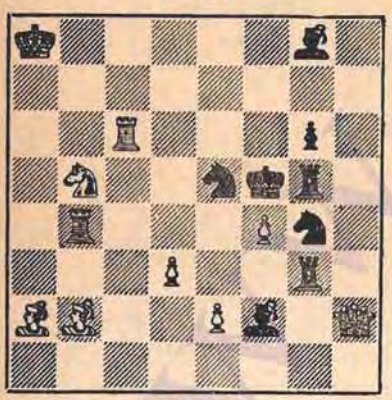
[1] Au mai existat două încercări în această direcție, prima datînd din 25 februarie 1914 (un număr) și a doua la 1 noiembrie 1915 (două numere) aparținînd maestrului Ion Gudju.

blemiștilor tineri, care contribuie în tot mai mare măsură la obținerea acestor succese. O nouă „Revistă de Șah", care începe să apară — reorganizată — din anul 1950, oglindește fidel toate realizările pe tărîmul șahului artistic. În paginile ei apar mereu nume noi de problemiști care, urmînd exemplul înaintașilor, duc mai departe faima șahului românesc. Din aceștia citățm pe Em. Dobrescu, V. Nestorescu, M. Aschenazi, M. Manolescu, I. Dumitrescu, A. Placa, P. Diaconescu, T. Garai, P. Joița, R. Voia, V. Tacu, U. Friedberg, D. Răducănescu, G. A. Teodoru, S. Balcu, I. Rahău, E. Ianosi, frații C. și D. Soreanu, S. Lambă, Gh. Leu și alții.

Cu această pleiadă de talente, compoziția românească reușește mai întotdeauna să obțină rezultate de prestigiu în disputele internaționale pe tărîmul șahului artistic. Este suficient să amintim de meciul susținut în anii 1948—1949 de echipa compozitorilor români cu Polonia. La secția problemelor cu mat în 2 mutări, victoria problemiștilor noștri a fost deplină (cu 22 la 14 puncte), primele trei locuri în clasament fiind adjudecate lucrărilor românești.

Dacă la celelalte două secții (3× și inverse) reprezentativa Poloniei a reușit să obțină un scor favorabil, meciul a fost pierdut de noi doar la un punct diferență.

11. Em. Dobrescu
Meci România—Polonia, 1949
Locul I



2×

1.Dh4! (amenință 2.D:g5×)
1...Cg oriunde2.e4×, 1...Ce3! 2.Cd4×
1...Cf6(Th5) 2.Cd6×
1...Cf3 (f7) 2.Cd6 (Ne6)× etc.

Tema „Somov" combinată cu apărarea prelungită de gradul II și chiar cu anti-dual.

12. V. Nestorescu
Locul I

2 ×

Joc aparent: 1...C oriunde 2.Nb2×
1...Cd3! 2.Ca4×
Soluția: 1.Ca3! (am.2.Cb5!×)
1...C oriunde 2.Ca4×
1...Cc2! 2.Nb2× 1...Nc6 2.T:c4×
Apărarea prelungită, combinată cu joc aparent, în formă de Meredith.

Întrecerea internațională din anii 1950—1951 între cele patru tinere republici, România, Ungaria, Polonia și Cehoslovacia, deși a fost cîștigată de reprezentativa Ungariei, totuși avem satisfacția că la secția 2 mutări s-a clasat pe primul loc o problemă românească (vezi diagrama nr. 12).

Trei ani mai tîrziu, echipa română întîlnește o selecționată a FSGT-Franța. Victoria a revenit reprezentativei Romîniei, cu lucrări mai omogene, deși primul loc la cele două secții (2× și 3×) a fost ocupat de adversari.

13. S. Samarian
Meci România—Franța, 1951
Locul II

2 ×

1.Dc7! (am.2.De5×)
1...Dd4 2.Cg7×
1...De3 2.Cg3×
1...D:d5 2.Cfd6×

Tema Seneca-Goșman.

În anul 1957 selecționata Bucureștiului a obținut o victorie clară asupra Belgradului (38:26) ocupînd, la secția 2 mutări, cinci locuri din șase! Nu putem trece cu vederea că, pe locurile I, V și VI s-au clasat lucrările lui Em. Dobrescu, care a adus astfel echipei sale cel mai mare punctaj.

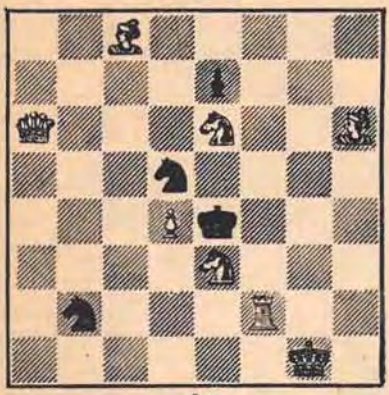
14. I. Iancu
Meci București—Belgrad, 1957
Locul IV

2 ×

Joc aparent: 1...T oriunde 2.Ce7×
1...Te5! 2.Df2×
Cursă: 1.Db7!? T oriunde 2.De4×
1...Te5 2.Df3×, dar 1...Td4! 2.?×
Soluția: 1.Db3! (am.2.D:d5×)
1...T oriunde 2.De6×
1...Te5! 2.Df7×
Tema „Zagoruiko" într-o formă economică.

Cel mai mare succes însă problemiștii români îl înregistrează în anul 1959 cînd se dispută întîietatea între România și R.S.S. Ucraineană, în patru secții (2×, 3×, 4 și mai multe mutări, studii). România cîștigă cu un scor general de 588 puncte contra 470,5!

15. I. Dumitrescu
Meciul România—R.S.S. Ucraineană, 1959
Locul I

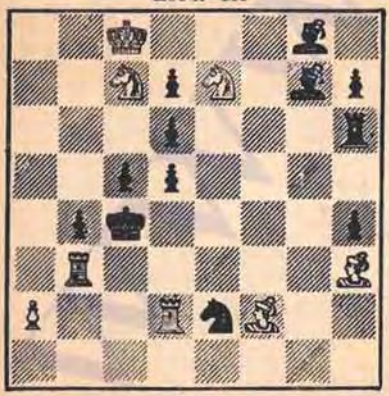


2 ×

Cursă: 1.Db5!? Cb oriunde 2.Db1×
1...Cd3! 2.D:d5×
1...Cd oriunde 2.Df5×
1...C:e3! 2.Tf4×, dar
1...Cf4! 2.?×

Soluția: **1.De2!** (zugzwang)
1...Cb oriunde 2.Dc2×
1...Cd3! 2.Df3×
1...Cd oriunde 2.Tf4×
1...C:e3! 2.Nb7×

16. E. Rusenescu
Meciul România—R.S.S. Ucraineană, 1959
Locul III



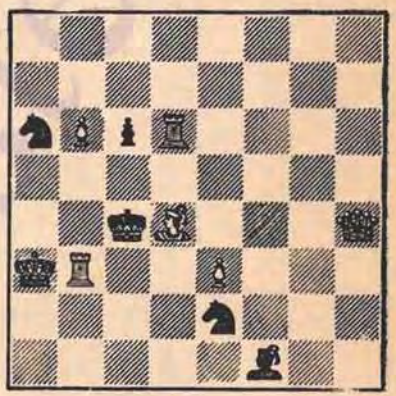
3 ×

1.Ng2! (am.2.C:d5!)
1...Th5 2.Nf1!
1...Tf6 2.Tc2+

Cursă: 1.Nf1!? Te6 2.T:e2 Te3! 3.?×

Participarea individuală a compozitorilor români la diverse concursuri de peste hotare a înregistrat și ea nu o dată succese frumoase, dintre care reproducem cele ce urmează.

17. S. Balcu
Memorial M. Cigorin, 1958
Premiul IV



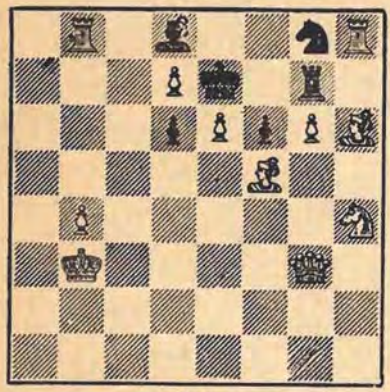
2 ×

Curse: 1.De1!? c5! 2.?×
1.De4!? Cc3! 2.?×

Soluția: 1.Dh5! (am. 2.Df7×)
1...Ca oriunde 2.Dc5×
1...Ce oriunde 2.Tc3×
1...N oriunde 2.D:e2×

În cele două curse și în soluție sînt reprezentate trei jocuri diferite. Un Meredith excelent!

18. D. Răducănescu
Concursul „Baby", Cehoslovacia, 1959
Premiul IV



2 ×

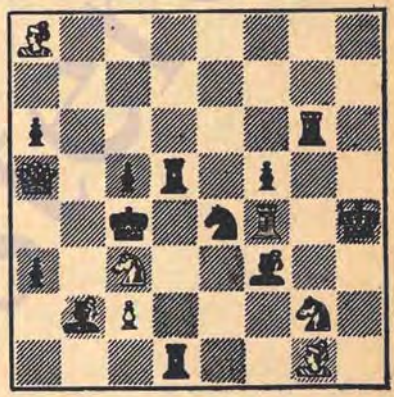
Joc aparent: 1...Rf8 2.D:d6×
Tema concursului: autolegarea a trei figuri negre prin retragerea regelui negru. Cursă: 1.Dc3!? Rf8 2.D:f6×, dar 1...Tf7! 2.?×.
Soluția: 1.De3! (zugzwang)
1...Rf8 2.e7×, 1...Tf7 2. e:f7×, 1...N(C) oriunde 2.Te8×.
O realizare remarcabilă.

19. J. Kiss
Concursul tematic „Na smenu ! ", 1962
Premiul III

2 ×

Cursă: 1.Dc5!? (am.2.D:f5×)
1...C oriunde 2.D:e3×
1...Cg3! 2.D:g5×, dar
1...Ne5! 2.?×.
Soluția: 1.Dc8! (am.2.D:f5×)
1...C oriunde 2.Tf3×
1...Cd4! 2.D:c7×.
Tema „Taghil" (apărarea prelungită atît în cursă, cît și în soluție) realizată, cu toată dificultatea jocului tematic, cu destulă iscusință de compozitorul bucureștean.

20. V. Nestorescu
„Șahmati v S.S.S.R.", 1961
Premiul IV



3 ×

1.Ce1! (amenință 2.Nb7! și 3.N:a6×, 2...Td6 3.D:c5×)
1...Te5 2.Ca2! și 3.Da4×
1...T5d4 2.Ca4! și 3.Cb6×
1...T1d4 2.Cb1! N(C):c3 3.C:a3 (Cd2)×. Trei variante cu mutări liniștite, fin motivate, cu momente strategice dificile. Variante secundare: 1...N:c3(Td2) 2.D:a6(a4)+ etc.

Campionatele republicane de compoziție au constituit întotdeauna un prilej de verificare a progreselor realizate de compozitorii români, cu care ocazie se afirmă mereu talente noi.

21. Al. Placa
Campionatul României, 1952
Premiul I—II

2 ×

Joc aparent: 1...Ne4+ 2.D:e4×, 1...e4 2.Dh5×, 1...c:d6 2.T:d6×.
Soluția: 1.Dd8! (am.2.Dg8×)
1...Ne4+ 2.Cf5×!
1...e4 2.Cf7×!
1...c:d6 2.Da8×!
1...C:c5 2.Nc4× .
O construcție clară cu trei maturi schimbate și un joc plăcut.

22. H. Goritz
Campionatul României, 1954
Premiul II

3 ×

1.d3! (amenință 2.a3+Rb3 3.Dc4×)
1...Ca5 2.Dd6+ și 3.Cc3×
1...Ce5 2.b3! (am.3.Da4×) N:b3 3. a3×. Un Meredith plăcut, cu un joc atractiv.

De asemenea, și concursurile anuale internaționale ale „Revistei de Șah" dau prilej compozitorilor români să se confrunte cu problemiști din diferite țări, obținînd adeseori rezultate frumoase.

23. St. Deneș
Revista de Șah, 1957
Premiul III

3 ×

1.Nd8! (amenință 2.Te4+ R:d6 3.Ne7×)
1...R:d4 2.Nf6+ Re3 3.C:c4× (2...Rc5 3.Ce4×)
1...N:d6 2.Te4+ Rf5 3.g4×
1...Cf5 2.Cf7+ R:d4 3.Nb6× · (2...Re6 3.Nd5×).
O problemă bună, cu șase maturi regulate.

24. M. Aschenazi
Revista de Șah, 1958
Premiul I

3 ×

1.Tg7! (amenință 2.Cg2! și 3.C:g3×)
1...Ng4 2.Df4! N:f4 3.h:g4×
1...T:e4 2.Dc4! T:c4 3.e8D×
1...N:h4 2.Db5! etc.
1...T:f5 2.C:f5 etc.
Un triplu și liniștit sacrificiu de damă. O idee dificilă.

25. M. Manolescu
Revista de Șah, 1959
Premiul I—II

3 ×

Joc aparent: 1...Cbc4+ 2.d:c4+
1...Cec4+ 2.b:c4+
Cursă: 1.d8D? Tc5!! 2.?
Soluția: **1.Df8!** (am.2.C:c7+)
1...Cbc4+ 2.b:c4+
1...Cec4+ 2.d:c4+
Tema maturilor reflexe ca răspuns la contrașahurile cu cei doi cai negri. Un mecanism original!

•

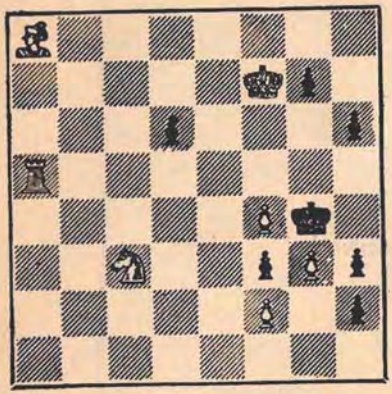
Frumoase realizări au fost prilejuite și de concursurile organizate de A. S. Constructorul și de revista „Magazin".

26. I. Dumitrescu
A. S. Constructorul, 1955
Premiul I

2 ×

Joc aparent: 1...Dd5(e4) 2.D:D (Cb3)×
1...Cc4(Cd3) 2.D:C (Ce2)×
Soluția: 1.Dg6! (am. 2.D:f6×)
1...Dd5(e4) 2.Ce2(D:D)×
1...Cc4(Cd3) 2.Cb3(D:C)×
Maturi reflexe din joc aparent și din soluție, într-o formă plăcută.

27. T. Garai
Concursul tematic „Magazin", 1964
Premiul I



2 ×

Cursă: 1.Nd5!? (am.2.Ne6×)
1...Rf5(h5) 2.Ne6(:f3)×, dar
1...g5! 2.?×

Soluţia: 1.Cd5! (am.2.Ce3×)
1...Rf5(h5 sau g7-g5)
2.Ce3(Cf6)×.

Pentru încheierea acestui capitol, credem că nu este lipsită de interes informaţia despre lucrările pur problemistice ce au apărut în ţara noastră.

Prima lucrare de acest gen este o broşură de format mic, tipărită la Iaşi, în anul 1927, sub titlul „101 probleme de şah cu mat în 2 mutări, premiate cu premiul I între anii 1923—1926, culese de Aurel Lernovici, cu o prefaţă de W. Pauly". După cum reiese din titlu, aceasta a fost o culegere de probleme, fără nici o tendinţă de sistematizare a ideilor, cu soluţii lipsite de vreun comentariu şi de noţiuni utile despre compoziţie.

A doua broşură, sub titlul „Problèmes choisis" (Probleme alese) conţinînd 360 de probleme şi studii ale maestrului Sigmund Herland (1865—1954), a fost alcătuită de M. Milescu şi editată de „Revista Română de Şah". Şi această culegere conţine doar diagrame, însoţite de soluţii fără nici un comentariu.

Au mai apărut, pentru scurt timp, cîteva publicaţii periodice, şi anume:

— Ziarul săptămînal în 4 pagini „Şah-mat" (Bucureşti), de la 10 martie pînă la 7 aprilie 1935, apărînd în total 5 numere. Redactor şi editor Sergiu Thau;

— Revista „Strategia" (Botoşani), de la 1 octombrie 1935 pînă la mijlocul anului 1936. Director şi editor M. W. Moreanu;

— Revista „CRI" („Curierul Recreaţiilor Intelectuale"-Bucureşti), de la 25 mai 1937 pînă la 25 februarie 1938;

— Revista „Şah" (Bucureşti), de la 1 iunie pînă la august 1949, în Editura de Stat. Redactori: S. Samarian şi P. Seimeanu.

Noțiuni de bază ale compoziției șahiste

Este oare util ca masele largi ale iubitorilor de șah să se preocupe de compoziția șahistă?

Răspunsul la această întrebare nu poate fi decît unul singur: incontestabil, da!

O preocupare serioasă pentru compoziția șahistă poate să ridice simțitor cultura generală a șahistului și să-l învețe să aprecieze, în primul rînd, conținutul spiritual al șahului.

Compoziția șahistă este o artă profund emotivă. Ea este plină de imagini vii, deschizînd în fața celui ce o cercetează toată profunzimea creației combinative, toată multilateralitatea ei fără margini.

P. A. ROMANOVSKI (1892—1964)
Maestru emerit al U. R. S. S.

Ce numim o problemă de șah în accepția de astăzi a cuvîntului?

O poziție a pieselor de șah pe tablă, alcătuită în mod artificial, în care albul începe și face mat regele negru în numărul de mutări cerut, se numește p r o b l e m ă.

De obicei, albul dispune de forțe suficiente pentru ca oricine să recunoască faptul evident că victoria este de partea sa, dar i se cere ca acest cîștig, sub formă de mat, să fie realizat într-un număr limitat de mutări, stabilit prin enunț. În caz contrar se spune că albul n-a reușit să rezolve satisfăcător problema ce i se pune în față.

Mai există și altfel de poziții, în care forțele sînt sensibil egale (adesea chiar mai reduse pentru alb), în care cîștigul (sau cel puțin remiza) nu este de loc evident; albului i se cere să realizeze enunțul (cîștig sau remiză) la cea mai bună apărare a negrului, fără însă ca numărul de mutări să fie limitat. Astfel de poziții sînt numite finaluri artistice sau s t u d i i.

Cei ce compun probleme și studii sînt c o m p o z i t o r i, cei ce se ocupă cu rezolvarea lor sînt d e z l e g ă t o r i,

iar toţi la un loc constituie o mare familie a iubitorilor frumosului în şah şi se numesc p r o b l e m i ş t i.

Nu rareori se pot întîlni poziţii rezultate din disputarea partidelor la tablă, în care, la un moment dat, albul sau negrul poate să realizeze, printr-o combinaţie frumoasă, cîştigul partidei prin mat, ca în probleme, sau prin obţinerea unei superiorităţi decisive, ca la studii.

Iată cîteva exemple elocvente luate din practica maeştrilor.

28. Reti — Tartakower
Viena, 1910

Albul joacă şi face mat în 3 mutări

Matul se obţine printr-o combinaţie frumoasă, deşi forţată, care începe cu un sacrificiu surprinzător al damei, spre a putea pune în acţiune o armă teribilă — bateria N—T, prin declararea unui şah dublu: 1.Dd8+!! R:d8 2.Ng5++ Rc7 (2...Re8 3.Td8×) 3.Nd8×.

29. Alehin — Supike
Dintr-un simultan de partide oarbe, 1942

Albul joacă şi face mat cel mai tîrziu la mutarea a patra

Aici soluţia începe cu o mutare „liniştită" admirabilă, de o putere nimicitoare, cu toate că dama albă se aşază în bătaia a doi pioni negri: 1.Dg6! ! (cu ameninţarea „scurtă" 2.D:g7×) f:g6 (1...Tg8 2.D:h7+ R:h7 3.Th3×) 2.C:g6+ h:g6 3.Th3+ Dh4 4.T:h4×.

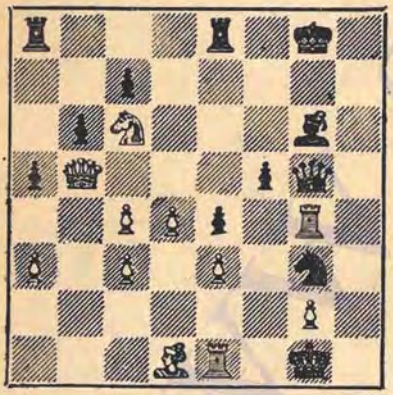
30. Tarrasch — Consultanţi

Albul joacă şi face mat cel mai tîrziu la mutarea a patra

Diagrama nr. 30 reprezintă finalul unei partide jucate la începutul sec. al XX-lea, înfățișînd așa-numita „tema Plachutta" (după compozitorul cu același nume, care a realizat-o pentru prima oară în anul 1858). Continuarea partidei a fost pe cît de frumoasă, pe atît de neașteptată: 1.Nc7!! (cu amenințarea 2.T:c5× sau 2.Db7×) D:c7 (dacă 1...T:c7 2.Db7+! T:b7 3.T:c5×) 2.T:c5+! D:c5 3.Db7+ R:a5 4.Ta1×.

Ideea realizată în această partidă este bine apreciată de problemiști, avînd o strategie destul de complexă și bogată în conținut.

31. Rubțova — Belova
Campionatul feminin al U.R.S.S., 1945



Negrul joacă și cîștigă

Ultima mutare a albului a fost Tf4—g4, atacînd concomitent dama și calul. Este evident că turnul nu poate fi luat cu pionul negru, deoarece se pierde dama. S-ar părea că pierderea calului este de neînlăturat. Dar Belova găsește o mutare surprinzătoare, cu adevărat „de problemă", în urma căreia obține o superioritate suficientă pentru cîștigarea partidei: 1...Ce2+!! Calul se sacrifică pe cîmpul de intersecție al turnului și nebunului albi (această combinație a fost descoperită în anul 1854 de compozitorul ceh Novotny și era cunoscută de Belova) și duce la pierderi materiale pentru alb: 2.N:e2 (la 2.T:e2 ar fi urmat D:g4 cu cîștig de calitate într-o poziție superioară) D:e3+ 3.Rf1 f:g4, după care cîștigul pentru negru devine o problemă secundară, de tehnică pură.

În diagrama nr. 32, albul are doar un pion mai mult, ceea ce nu constituie un avantaj decisiv în prezența figurilor grele. Totuși, exploatînd poziția expusă a regelui negru, ca și legarea pieselor de pe coloana „g", albul găsește o combinație splendidă, care decide partida

32. Bozdoghină — Szabo
Campionatul României, 1957

Albul joacă și cîștigă

în cîteva mutări: 1.Nh5! (un sacrificiu care nu poate fi acceptat) Tg8 2.D:f6+!! R:f6 3.T:g6+ Re7 (3...Rf7? 4.Tg:g7++) 4.T:g7+ T:g7 5.T:g7+ urmat de 6.T:a7.

Am văzut că în toate pozițiile de mai sus au fost realizate combinații frumoase, cu sacrificii surprinzătoare, care au dus la rapida cîștigare a partidelor respective. Cu toate acestea, niciuna din pozițiile prezentate nu poate fi numită o creație artistică, problemă sau studiu. Și aceasta, în primul rînd, pentru că în ele nu este respectat principiul e c o n o m i e i forțelor: la fiecare găsim mai multe piese, care nu participă de loc la realizarea combinației și care ar putea fi înlăturate de pe tablă fără ca prezentarea ideii să sufere cît de cît.

Problema de șah este în primul rînd o **creație artistică**, o lucrare alcătuită special pentru reprezentarea unei anumite idei, cu pronunțat caracter estetic. Ea trebuie să tindă pe cît posibil spre perfecțiune în prezentarea acestei idei, atît din punct de vedere al fondului, cît și din acela al formei. Pentru aceasta, la alcătuirea unei probleme de șah, compozitorul va urma anumite cerințe de fond și formă, pe care le vom enumera mai jos, fără respectarea cărora lucrarea nu-și poate atinge scopul artistic. Survenirea în cursul unei partide de șah, în care adversarii nu se consultă măcar, a unei asemenea poziții, care să îndeplinească toate condițiile de fond și formă cerute de ceea ce numim „problemă de șah", este practic exclusă.

Principiile de bază din punct de vedere al formei și al conținutului artistic, stabilite pentru alcătuirea unei lucrări de compoziție șahistă, sînt următoarele:

a) Poziția problemei trebuie să fie **legală** (adică putînd rezulta dintr-o partidă) și cît se poate mai **naturală** (această primă condiție este desigur îndeplinită cu prisosință în cele cinci diagrame anterioare, ele reprezentînd poziții rezultate din partide jucate);

b) poziția problemei să fie **economică**, adică pe tablă să existe numai piesele absolut necesare pentru realizarea ideii din soluție (această condiție nu este satisfăcută, căci cele cinci diagrame conțin piese care nu iau parte activă la desfășurarea soluției și nu contribuie nici în mod indirect la realizarea ideii);

c) numărul pieselor de pe tablă să fie legal (obișnuit); nu se admit, spre exemplu: 9 pioni de aceeași culoare, trei cai, nebuni sau turnuri de aceeași culoare etc. Se admit unele excepții în această privință, dacă ideea (tema) din problemă este complicată și nu poate fi realizată altfel;

d) atît **cheia** (prima mutare a soluției), cît și **soluția** trebuie să fie **unice**; dacă pe lîngă soluția intenționată de autor mai există una (dublă soluție) sau chiar mai multe căi, care duc la același rezultat (mat în același număr de mutări, sau într-un număr și mai mic) problema este incorectă, autorul fiind obligat să elimine toate soluțiile marginale, iar dacă nu reușește s-o facă, problema se anulează;

e) soluția problemei să nu admită dualuri: dacă soluția are o singură cheie, cea intenționată de autor, însă în cursul

dezlegării — la mutarea a doua, a treia sau mai tîrziu — albul poate să realizeze scopul final pe o altă cale decît cea intenționată, în acest caz se spune că soluția admite un **dual** (eventual **dualuri**, dacă sînt mai multe). Cu cît un dual începe mai aproape de cheie (dacă soluția este mai lungă) sau are loc în variante principale (la probleme cu soluția scurtă, în două sau eventual trei mutări), adică cu cît dualul denaturează mai mult intenția autorului, cu atît gravitatea lui este mai mare. Astfel se deosebesc dualuri **majore** (grave) și dualuri **minore** (mai puțin importante). Nu se admite ca o problemă destinată publicării să aibă dualuri majore, cele minore pot fi însă trecute cu vederea.

Afară de cele de mai sus, se mai cere ca soluția problemei să fie:

— **dificilă**, adică ascunsă, greu de găsit;

— **frumoasă și spirituală**, lăsînd o impresie plăcută asupra dezlegătorului;

— **originală**, adică să nu mai fi fost întîlnită pînă la apariția problemei respective. Astăzi, cînd există zeci de mii de probleme publicate (în special în 2 mutări), devine din ce în ce mai grea compunerea unei probleme cu adevărat originale.

Aici este necesar să amintim posibilitatea unor cazuri destul de frecvente, în special la problemiștii începători, și anume:

— **anticiparea** — adică atunci cînd o problemă repetă o idee cunoscută și realizată sub o formă asemănătoare într-o altă problemă, compusă de un alt autor și publicată anterior; este deci vorba despre o coincidență întîmplătoare.

— **plagiatul** — adică reproducerea intenționată a unei probleme vechi și prezentarea ei drept originală; acesta este un caz condamnabil care, din păcate, se mai întîmplă încă uneori.

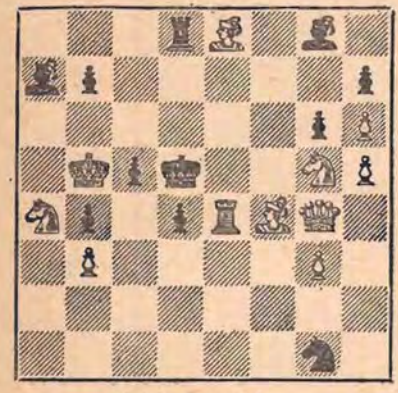
— **coincidența** — adică realizarea de către doi autori, în același timp, fără să știe unul de altul, a aceleiași idei în probleme asemănătoare sau chiar identice. Cazul acesta este destul de frecvent la concursurile cu temă impusă.

Se mai cere ca o problemă să fie bogată în variante. Dacă negrul se poate opune amenințării albului în cîteva moduri diferite, adică dacă există mai multe apărări urmate de un joc variat din partea albului, ducînd totuși la același rezultat (mat în același număr de mutări) se spune că soluția are variante.

În trecut (sfîrșitul sec. XIX și începutul sec. XX), valoarea unei probleme era considerată numai din punctul de vedere al frumuseții pozițiilor de mat și după numărul cît mai mare al variantelor. Astfel, problema din diagrama nr. 33 ne prezintă un **zugzwang** în care după cheia 1.Te4—e3!, prin care nu se amenință nici un mat, iau naștere nu mai puțin de 11 variante, cu tot atîtea maturi diferite. Aceste maturi devin posibile numai datorită faptului că negrul fiind nevoit să mute, orice mutare a sa constituie o slăbire a poziției existente și permite albului un mat la mutarea următoare.

33. **W. A. Shinkman**

Secolul XIX



Mat în 2 mutări

Într-adevăr, analizînd poziţia din diagrama nr. 33, constatăm uşor că la o serie de mutări ale negrului sînt pregătite maturi: 1...Na7 oriunde 2.C(:)b6×; 1...Td8 oriunde 2.D(:)d7×; 1...Td6! 2.Te5×; 1...Nf7 2.N:f7×; 1...Ne6 2.D:e6×; 1...b6 2.Nc6×; 1...c4 2.b:c4×; 1...g:h5 2.Df5×. Totodată observăm că la mutarea calului negru, ca şi la avansarea pionului d4, nu există maturi în poziţia iniţială. Imediat ne dăm seama însă că rostul calului negru este de a păzi cîmpul f3 şi că pentru a putea răspunde cu mat la mutarea acestui cal este necesar să deschidem diagonala h1—a8 prin mutarea turnului alb din e4. Pentru a putea face mat şi după înaintarea pionului negru d4 la d3, turnul alb trebuie să se deplaseze numai la e3 şi nu în altă parte. Astfel obţinem încă trei variante: 1...Cg1 oriunde 2.D(:)f3×; 1...d3 2.T:d3× şi 1...d:e3 2.Dd1×. Este de remarcat lipsa completă a elementului de luptă în această problemă, ca şi a oricărei combinaţii strategice. Totul se petrece în mod mecanic, aproape automat. Astfel de concepţii sînt actualmente complet epuizate şi în general nu se mai poate realiza nimic nou şi original în domeniul problemelor cu zugzwang.

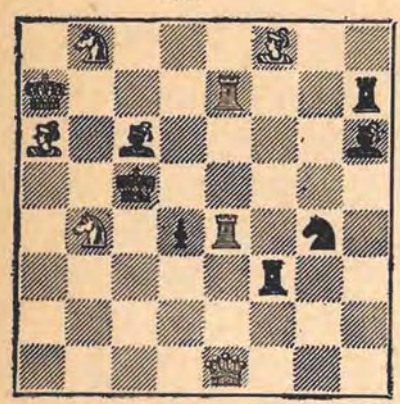
La o problemă artistică modernă contează nu atît numărul variantelor şi diversitatea poziţiilor de mat, cît realizarea principiului repetării combinaţiei strategice sau a curselor (încercărilor) care se află la baza concepţiei (ideii) pe care autorul vrea s-o reprezinte în compoziţia respectivă. Aceasta este aşanumita „temă" a problemei. Acest principiu al repetării are drept scop scoaterea în evidenţă a ideii strategice reprezentate în problemă şi este considerat astăzi în compoziţia şahistă ca cel mai important mijloc de exprimare artistică, care provoacă o impresie estetică dintre cele mai profunde. Iată două compoziţii moderne în care principiul repetării este scos în evidenţă în mod remarcabil.

Problema lui I. Birbrager (vezi diagrama nr. 34) a fost distinsă cu premiul I la concursul anual al revistei „Şahmatî v S.S.S.R." tocmai pentru faptul că turnul alb legat joacă de cinci ori pe cinci cîmpuri diferite, repetînd matul prin descoperire. După 1...Ng7 rezultă încă un mat cu acelaşi turn, de data aceasta dezlegat — 2.Te5×.

Ideea problemei lui J. Buchwald (vezi diagrama nr. 35) constă în retragerea regelui alb în vederea eliberării cîmpului g7, de unde dama albă va face mat.

34. I. Birbrager

1950



Mat în 2 mutări

1.Da1! (am. 2.D:d4×)
1...R:b4 2.Tb7×
1...N:e4 2.Tc7×
1...Rd6 2.Td7×
1...Ne3 2.Tf7×
1...Td3 2.Tg7×

35. J. Buchwald

„Parallele 50", 1947

Premiul I

Mat în 2 mutări

Încercări tematice:
1.Rh7? c:d6 2.?×
1.Rf8? N:d7! 2.?×
1.Rh6? Ce4! 2.?×
1.R:g6? C:a3! 2.?×
Cheia: 1.Rh8! (amenință 2.Dg7×)

Regele alb are însă posibilitatea să se retragă pe unul din cele 5 cîmpuri din jurul său. Dezlegătorul trebuie să constate dacă este indiferent unde se va retrage regele sau există o singură retragere eficace. După o analiză mai atentă se constată că numai după 1.Rg7—h8! albul are posibilitatea să facă mat regele negru la orice apărare, evitînd astfel legarea figurilor albe active. Avem deci o **repetare cvadruplă** a încercărilor (curselor) tematice, care pun în evidență resursele de apărare ale negrului.

Pe lîngă principiile de bază enumerate mai sus, care caracterizează specificul compoziției de șah, mai există un deziderat important căruia însă este mai greu să-i dăm o definiție precisă. Este vorba de faptul că, pentru realizarea unei combinații strategice, este specific aproape totdeauna un singur mecanism (formă), cu ajutorul căruia se obține o lucrare artistică desăvîrșită. Acest mecanism se alege de compozitor spre a reprezenta tema aleasă într-o formă clară, liberă de toate suprapunerile, ce nu pot decît să întunece ideea de bază. De asemenea, mecanismul ales trebuie să asigure o unitate armonioasă a formei și a conținutului compoziției. Această alegere depinde în cea mai mare parte de vederile, gusturile și intuiția compozitorului, reflectînd individualitatea lui creatoare și ea reușește de obicei numai după o muncă stăruitoare.

Despre cheia problemei

Am văzut mai sus că soluţia unei probleme începe cu o mutare-cheie şi se termină cu maturi. Să ne oprim mai mult asupra acestor două elemente indispensabile în munca creatoare a unui problemist-compozitor şi de care nu poate să nu ţină seama un problemist-dezlegător.

Cu cît o problemă se rezolvă mai greu, cheia este mai ascunsă şi greu de prevăzut, iar maturile finale sînt mai frumoase, neaşteptate şi variate, cu atît satisfacţia estetică a dezlegătorului care le găseşte este mai accentuată.

De aici rezultă raporturile ce există între compozitor şi dezlegător. Compozitorul se străduieşte să ofere dezlegătorului o poziţie a pieselor cît se poate mai naturală, mai economică (cu puţine figuri), în care, la prima vedere, să existe mai multe posibilităţi de a realiza scopul final — matul din enunţul problemei — şi care totuşi la o analiză mai detailată, cad pe rînd din cauza unor apărări mascate dar eficace ale negrului (încercările albului, care eşuează, se numesc **curse**). Rămîne o singură soluţie, care începe cu o cheie ascunsă, greu de găsit, uneori chiar neverosimilă, la care dezlegătorul nici nu se gîndeşte la început şi la care este nevoit să recurgă resemnat, după ce toate celelalte încercări au dat greş.

În consecinţă, cu cît compozitorul reuşeşte mai bine să-şi ascundă intenţiile prin crearea uneia sau mai multor curse, cu cît cheia va fi mai dificilă, cu atît munca dezlegătorului va fi mai grea, dar şi satisfacţia mai deplină la găsirea soluţiei.

Cheia bună este aceea care nu constitue un atac direct asupra regelui advers ci, din contră, îi dă uneori chiar mai multă libertate (cîmpuri de refugiu); eventual ea poate fi combinată cu sacrificarea figurii albe importante de atac. De asemenea, o cheie poate fi considerată bună, dacă în urma ei regele alb devine expus unuia sau mai multor şahuri din partea negrului (astfel de şahuri se numesc **contraşahuri**) sau prin ea se dezleagă o figură neagră.

Cheia este considerată **slabă**, defectuoasă, cînd restrînge libertatea regelui negru, cînd ea constituie legarea unei figuri negre importante sau luarea unei piese adverse (uneori se trece cu vederea luarea unui pion negru, dar în nici un caz a unei figuri); desigur, un defect serios îl constituie cheia cu un atac direct asupra regelui negru prin declararea unui „şah" sau cu transformarea unui pion într-o figură grea. De asemenea, este considerată slabă plecarea din priză a figurii care efectuează mutarea de cheie, cu excepţia cazului cînd această figură se aşază în bătaia altei piese **negre**.

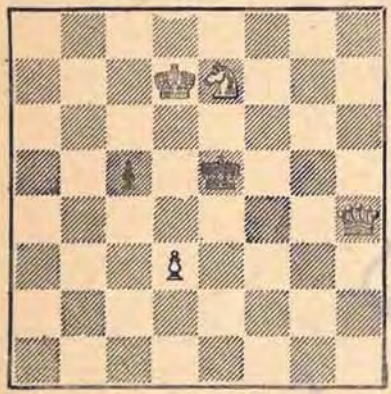
Ca să fim bine înţeleşi, **compozitorul** este acela care trebuie să evite cheia slabă la compunerea problemei. **Dezlegătorului** îi este îngăduit însă să încerce toate posibilităţile, inclusiv şahuri la prima mutare sau chiar luarea de figuri negre, spre a se convinge că pe această cale nu va reuşi să rezolve problema.

Problema, pe care va putea s-o rezolve și printr-o astfel de cheie va trebui să fie anulată ca fiind cu dublă soluție și deci incorectă.

In lumina considerentelor expuse mai sus, să încercăm aprecierea cheilor din problemele ce urmează.

36. H. Weenink

„Good Companion", 1919



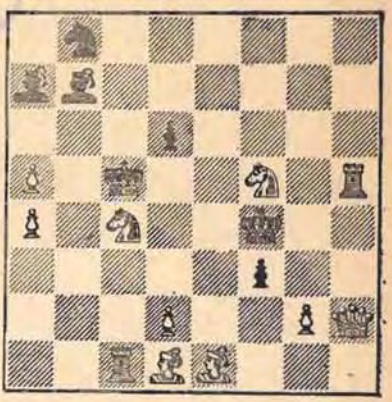
Mat în 2 mutări

Aici dezlegătorul va constata că, în poziția inițială, regele negru nu dispune de nici un cîmp liber de atac al figurilor albe și, în consecință, nu poate să efectueze nici o mutare, iar la singura înaintare posibilă a pionului c5, va urma 2.d4×.

Totuși albul nu poate face mat în 2 mutări printr-un atac direct asupra regelui advers, deși are o superioritate covîrșitoare de forțe. Toate încercările de felul acesta, spre exemplu, prin 1.De4+, 1.Dg5+, 1.Cc6+ sau 1.Cg6+ vor eșua, deoarece după retragerea regelui pe cîmpurile devenite libere în urma deplasării figurii albe atacatoare, albul nu va avea posibilitatea să dea mat la mutarea a doua. Numai la urmă dezlegătorul va trebui să-și dea seama că, pentru a putea rezolva această problemă, este nevoie să-și sacrifice calul și anume așezîndu-l la d5. Dar în acest caz regele negru capătă deodată libertate de mișcare, cîmpurile d5 și f5 — care în poziția inițială au fost păzite (atacate) de calul alb — devenind libere, neatacate; astfel de cîmpuri se numesc **cîmpuri de refugiu**. Deci, cheia din această problemă are două calități: pune în priză una din figurile albe și creează două cîmpuri de refugiu, ceea ce ne îndreptățește s-o calificăm **bună**.

37. A. Ianovcic

„Sachovy Svet", 1925



Mat în 2 mutări

La această problemă, în poziția inițială regele negru are o libertate de mișcare puțin obișnuită, dispunînd de

trei cîmpuri de refugiu b4, c6 şi d5. Nici o limitare a mobilităţii regelui nostru nu va ajuta pe alb să realizeze matul în 2 mutări. Numai mutarea regelui alb pe cîmpul e3, adică cîmpul pe care va fi atacat de nebunul negru de la a7 după fiecare retragere a regelui negru, va duce la rezolvarea problemei. Mutarea regelui alb la e3 are un scop dublu: degajarea diagonalei h2—d6 pentru dama albă, care ameninţă să facă mat la d6, şi atacarea cîmpului d4 pentru a elibera Cf5 de obligaţia de a păzi acest cîmp.

Şi în cazul de faţă avem o **cheie** bună, căci prin ea regele alb se expune la trei contraşahuri: 1...Rb4+ 2.d4×, 1...Rc6+ 2.Cb6× şi 1...Rd5+ 2.Cd4×.

Despre mat

Cum cheia constituie începutul soluţiei, iar matul reprezintă scopul final al combinaţiei, ambele fac parte integrantă din ideea soluţiei şi, ca atare, trebuie să aibă anumite calităţi, spre a contribui la ridicarea valorii artistice a întregii compoziţii.

Mai sus am văzut cum trebuie să fie o cheie bună, ce condiţii trebuie să satisfacă pentru ca să nu reducă din valoarea problemei.

Cu privire la **mat** însă nu există astăzi exigenţe prea stricte, întrucît contează mai mult faptul în sine — realizarea scopului final, decît felul în care el a fost realizat. Totuşi, compoziţia modernă apreciază matul din punctul de vedere al economiei forţelor care cooperează la acest act final al soluţiei, fără însă a supraevalua însemnătatea lui în desfăşurarea ideii, fără ca să-l proclame drept scopul suprem al soluţiei.

Există deci la acest capitol al compoziţiei o serie de noţiuni pe care este bine să ni le însuşim. Să le analizăm pe rînd.

a) **Zona regelui** se numeşte cîmpul ocupat de rege împreună cu cele opt cîmpuri vecine aflate în jurul lui. Dacă regele este plasat la marginea tablei, zona sa este redusă la şase cîmpuri; această zonă este numai de patru cîmpuri cînd regele se află la colţul tablei.

b) Cînd un cîmp din zona regelui este atacat de o piesă adversă, se spune că acest cîmp este **păzit**, iar cînd un cîmp este ocupat de o piesă de aceeaşi culoare cu regele, se spune că este **blocat.**

c) Un mat este numit **pur** (curat) cînd fiecare cîmp din zona regelui făcut mat este păzit de o singură piesă adversă sau blocat de o piesă proprie (fără ca să fie şi păzit în acelaşi timp de o piesă adversă). Dacă un cîmp este păzit de două piese sau este păzit, fiind şi blocat în acelaşi timp, matul este **impur.**

38

Mat pur

39

Mat impur

40

Mat pu

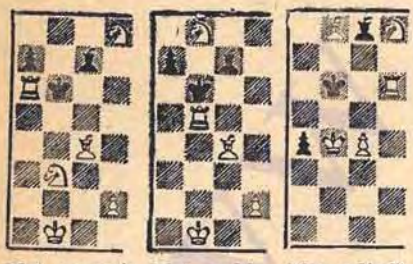
Excepție prezintă cazul cînd un cîmp din zona regelui făcut mat este blocat de o figură legată, care altfel ar putea împiedica matul (vezi diagrama nr. 40 unde, deși cîmpul b7 este blocat de dama neagră și păzit în același timp de Na6, totuși acest mat trebuie considerat pur).

d) Se spune că un mat este economic, atunci cînd **toate figurile albe**, ce au mai rămas pe tablă (cu excepția regelui și a pionilor), conlucrează la crearea poziției de mat.

e) un mat pur și economic în același timp se numește mat **model** sau mat **regulat.**

f) Cînd cele opt cîmpuri din jurul regelui făcut mat sînt libere de orice piesă, adică nu sînt blocate și sînt păzite de piesele adverse de la distanță, astfel de mat este numit mat **oglindă.** Nu este necesar ca un mat oglindă să fie pur sau model.

41 42 43

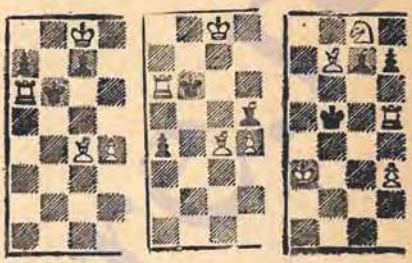


Mat economic *Mat model (regulat)* *Mat oglindă*

g) Un mat este numit **perfect economic** cînd la realizarea lui conlucrează absolut toate piesele albe ce au rămas pe tablă, inclusiv regele și pionii. Un mat **perfect regulat** sau **perfect model** este numit matul perfect economic dacă el este în același timp și pur.

Un mat oglindă, pur și perfect economic în același timp, se numește **mat perfect.**

44 45 46



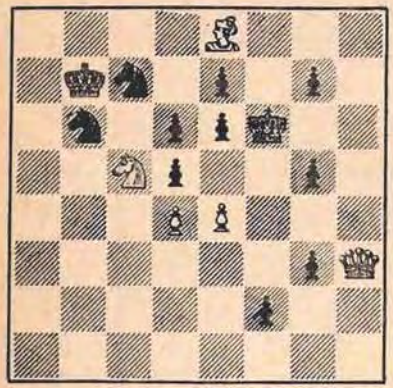
Mat perfect economic *Mat perfect model* *Mat perfect*

Dacă vom cerceta, din acest punct de vedere, matul ce se obține în problema din diagrama nr. 36 după 1.Cd5! Rf5 2.Dh5×, vom constata că acesta este un **mat perfect.** În schimb, matul după 1...R:d5 2.De4 este numai **economic,** fără ca să fie în același timp și pur (curat); într-adevăr cîmpurile c4, c6 și e6 sînt păzite de două ori.

Cu această ocazie menționăm că, în problemele cu mat în două mutări, s-a renunțat astăzi cu desăvîrșire la maturi regulate, deoarece în cele mai multe cazuri ele împiedică realizarea concepțiilor moderne. În schimb, la problemele cu mat în 3 și mai multe mutări, în special așa-numita școală cehă cere și astăzi realizarea maturilor regulate, deși caută să le combine cu un joc strategic al figurilor.

Drept o recapitulare a cunoștințelor căpătate pînă în prezent, să cercetăm problemele de mai jos.

47. B. Harley
„Mate in two moves", 1931



Mat în 2 mutări

Diagrama nr. 47 reprezintă o poziție în care autorul a încercat să pregătească cîte un răspuns cu mat la fiecare mutare a negrului. Intr-adevăr, dacă mută Cb6 oriunde, urmează 2.Cd7×, căci după plecarea calului negru cîmpul d7 rămîne fără pază; la 1...Cc7 oriunde, urmează 2.D:e6×; la 1...d:e4 2.C:e4×; la 1...e5 2.Df5×; la 1...f1D 2.D:f1×. În consecință, albul fiind la mutare trebuie să joace în așa fel ca să nu schimbe poziția avantajoasă a figurilor sale de atac. Singura figură care nu poate ataca regele negru, este regele alb, deci numai această figură poate să facă o mutare indiferentă, de așteptare și numai pentru ca să-l oblige pe negru să facă și el o mutare oarecare, după care, cum am văzut mai sus, va urma unul din maturile pregătite. Astfel de mutare — pentru a cîștiga un tempo, obligînd pe adversar să facă și el o mutare, în urma căreia va apare o slăbiciune fatală în poziția sa — se numește **tempozug** (mutare de tempo).

S-ar părea că totul este în regulă și problema, deși nu conține nici o idee strategică, ar fi publicabilă. Totuși, la o cercetare mai atentă, se descoperă că la mutarea 1...g5—g4 nu există nici un mat, căci la 2.Dh4×? negrul răspunde 2...g7—g5!.

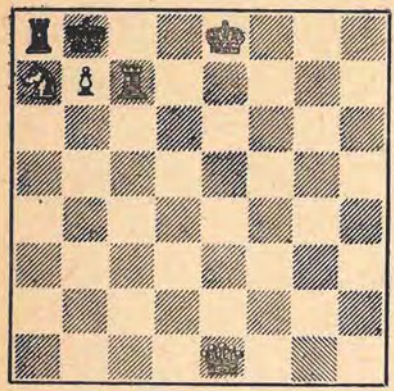
În consecință, problema devine **insolubilă**, deci incorectă, și autorul va trebui s-o corecteze.

Dar și mai mult decît atîta. Un dezlegător mai rutinat își va putea pune întrebarea cu privire la **legalitatea** poziției, dat fiind că poziția pionilor negri îi va părea cam prea puțin verosimilă. Făcînd o socoteală, se va dovedi fără prea multă greutate că, pentru a obține un astfel de schelet de pioni, plecînd de la poziția inițială a pieselor de pe tablă la începutul partidei, este nevoie ca să fie efectuate 11 luări de piese albe. Totodată constatăm că pe tablă există 6 piese albe, deci nu lipsesc decît 10. Acest fapt ne demonstrează că poziția pionilor este **ilegală**. De aici conchidem că orice problemă trebuie privită ca o poziție provenită dintr-o partidă jucată între doi adversari cu respectarea tuturor regulilor jocului.

Notăm că această problemă se poate corecta ușor, făcînd-o solubilă și cu poziție legală, prin suprimarea pionului negru g7 și adăugarea unui pion alb la h6.

Cercetînd poziția din diagrama nr. 48, constatăm înainte de toate că negrul amenință să ia cu regele său calul din a7 sau turnul din c7, descoperind „șahul" cu Ta8. Față de această

48. C. S. Kipping
„Salut Public de Lyon", 1929
Premiul II



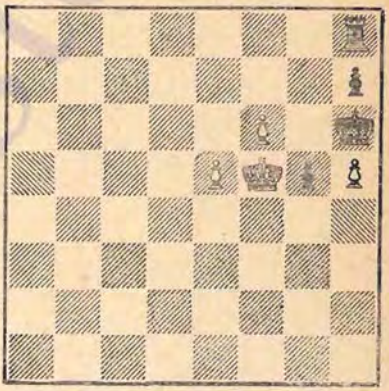
Mat în 2 mutări

eventualitate albul trebuie să ia măsuri pentru a riposta la aceste contraşahuri cu o paradă însoțită de mat, dat fiind faptul că o simplă apărare a celor două figuri amenințate, prin 1.Da5, nu duce la rezultatul dorit. Într-adevăr, după 1...T:a7 nu este nici un răspuns cu mat. Cheia, din cauza celor două contraşahuri, se găseşte relativ uşor — **1.Db4!** Acum albul este în măsură să răspundă cu mat la cele două contraşahuri: 1...R:a7+ 2.b8C×, iar la 1...R:c7+ 2.b:a8C×. Ambele maturi sînt combinate cu aşa-zisa **promoție minoră** a pionului alb, care se transformă nu în damă — cea mai puternică figură — ci în cal. Şi această problemă comportă o discuție cu privire la legalitatea poziției, deoarece din ea nu se poate deduce ultima mutare a negrului, care ar fi fost efectuată înaintea obținerii poziției din diagramă. Cu alte cuvinte, în poziția din diagramă nu poate fi la mutare decît negrul, pentru care motiv problema este **insolubilă.**

Nu este lipsit de interes faptul că o idee identică a fost realizată încă în anul 1901 de renumitul compozitor W. von Holzhausen, însă sub forma de Meredith (cu 9 piese); Re8, Tb1 şi c7, Cb5, Pb7, d2, e5 — Rb8, Ta8; 2×, dar cu poziție legală, soluția având aceleaşi variante după cheia **1.Ca7!**

Kipping, încercînd să reprezinte această idee sub formă de miniatură, a reuşit s-o realizeze (diagrama nr. 48), dar cu... poziție ilegală.

49. F. Amelung
„Dunazeitung", 1897



Mat în 2 mutări

Dacă vom analiza poziția din diagrama nr. 49 sub aspectul legalității, vom constata numaidecît că regele negru nu putea să facă nici o mutare: el nu putea să vină la h6 din g7 deoarece pionul alb se află la f6 mai de mult, neavînd de unde să vină la f6 cu „şah".

Rămîne deci de văzut de unde a venit pionul negru la g5. Imediat devine clar că el n-ar putea veni din g6, deoarece aceasta ar fi însemnat că regele alb a fost în „şah" şi deci putea fi luat, ceea ce nu este admisibil după regulile jocului. Nu rămîne deci o altă eventualitate decît că ultima mutare a negrului a fost cu pionul de la g7 la g5. Însă aceasta dă dreptul albului să răspundă în poziţia dată prin luare „en-passant".

Deci urmează **1.h5:g6 e.p.** Rh6—h5 2.T:h7×.

Cu această ocazie subliniem că în probleme se admite luarea „en-passant" numai în cazuri asemănătoare, adică atunci cînd din analiza poziţiei rezultă că ultima mutare a negrului nu putea fi decît cu pionul peste două cîmpuri.

www.stere

Clasificarea problemelor de şah

Problemele de şah pot fi clasificate atît după aspectul exterior-static, cît şi după felul jocului ce se desfăşoară în soluţie, punînd în evidenţă dinamica conţinutului.

Astfel, deosebim astăzi, din punct de vedere al aspectului exterior şi al numărului de piese întrebuinţate — indiferent de lungimea soluţiei şi de ideile reprezentate — următoarele tipuri de probleme:

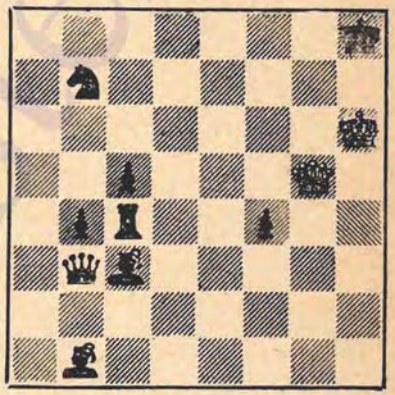
1) probleme miniatură, avînd în total cel mult şapte piese — albe şi negre la un loc (vezi, spre exemplu, problemele 36, 48, 55);

2) probleme Meredith (după numele compozitorului englez care a trăit în secolul trecut), întrebuinţînd pentru realizarea unei idei oarecare de la 8 pînă la 12 piese (vezi problemele 49, 50, 51, 52, 54, 59);

3) probleme minimale, la care albul nu dispune decît de două piese — regele şi încă o figură oarecare, ca spre exemplu, problema 50;

4) probleme de aşa-numitul tip „rex solus", caracterizate prin prezenţa pe tablă a unei singure figuri negre, regele (vezi problemele nr. 52 şi 55). Menţionăm că la problemele cu „mat maximal invers" (o varietate a genului feeric) s-au putut crea unele cu o singură figură albă — tot regele; exemplu: S. Limbach, „Szachista", pr. I, 1939 (Ra4—Rc5 De5, Pp. d4, d6, h6; max. inv. 2×) cu soluţia: 1.Ra5! Dh2(h8) 2.Ra4(a6) Da2(a8)×;

50. C. S. Kipping
„Chess" 1949



2×

1.De7!

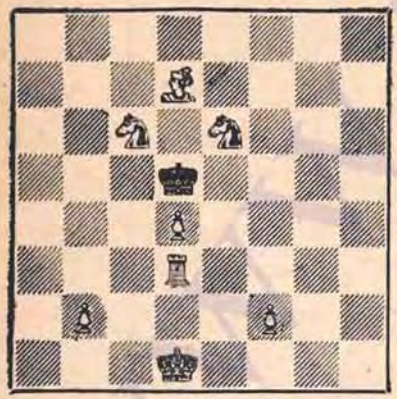
5) probleme s i m e t r i c e, avînd o aşezare simetrică a pieselor în poziţia

51. I. Grosu
„Revista de Şah", 1925

3×

1.d5! (am. 2.Rd4) R:d5 2.D:d7+ 1...Re(c)5 2.De(c)7+ etc.

52. S. Herland
„Revista Română de Şah", 1933



4×

1.Tg3! Rc4 2.Cf4 Rb5 3.Tb3+ 1...Rc4 2.Cc7! Rf4 3.Re2! 1...Rd6 2.d5! R:d5(:d7) 3.Tg4(g8) etc.

Primele două variante, deşi analoage, nu mai sînt simetrice.

din diagramă; menţionăm că axul simetriei poate fi vertical, ca la problemele 51 şi 52, sau diagonal, ca la problema nr. 53. În ce priveşte soluţia, ea poate fi atît simetrică, ca la problema nr. 51, cît şi asimetrică, ca la problemele nr. 52 şi 53.

53. Ed. Birgfeld
„Chemnitzer Tageblatt", 1926
Motto: „Cometa Pauly 1898"

Mat invers în 3 mutări

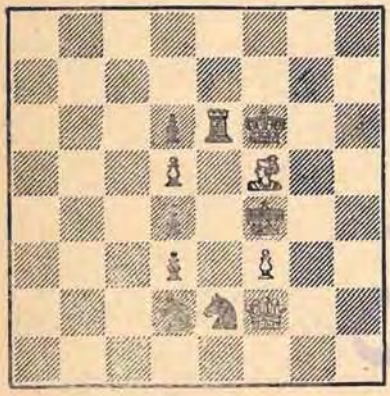
Albul începe şi sileşte pe negru să-i dea mat la mutarea a treia. Iată soluţia asimetrică a acestei compoziţii fermecătoare: 1.Tg4! N:b2 2.Dd4+! R:f5 3.Tg8+ T:h3×!!

În legătură cu motto-ul, menţionăm că Pauly, pasionat astronom amator, a descoperit în anul 1898 o cometă care-i poartă numele. Pe atunci era în vîrstă de 22 ani;

6) probleme s i m b o l i c e, cu poziţia iniţială a pieselor reprezentînd o literă, o cifră sau o figură oarecare.

Este de la sine înţeles că, în astfel de probleme, conţinutul va fi redus, fiind subordonat formei grafice. Pentru acelaşi motiv nici economia nu va fi perfectă, fiind nevoie de piese de „umplutură", ca la problema nr. 54, care reprezintă un zero (0).

54. V. Nestorescu
„Revista de Şah", 1960



2× 1. Ng4!

O altă împărţire a problemelor se stabileşte în funcţie de modul de prezentare a jocului ce se desfăşoară în soluţie, indiferent de conţinutul tematic al acestora. Astfel, problemele se pot împărţi în următoarele grupe:

A. Probleme cu blocadă, avînd două subdiviziuni: I. blocadă completă şi II. blocadă incompletă.

B. Probleme cu ameninţare.

C. Probleme retro-analitice;

pe lîngă cele două grupe de mai sus, trebuie să amintim şi de aceasta, la care dezlegătorul, înainte de a se pronunţa asupra soluţiei, trebuie să facă o analiză retrogradă a poziţiei, adesea fiind chiar nevoit să reconstituie întreaga partidă pentru a constata anumite amănunte importante ca: cine este la mutare, care a fost ultima mutare, dacă s-a mişcat regele ori turnul sau nu, spre a stabili dacă este posibilă rocada sau nu, dacă este justificată luarea pionului „en passant" etc.

A. Problemele cu blocadă, în general, sînt caracterizate prin cheia care nu creează nici o ameninţare directă cu mat şi prin faptul că răspunsurile negrului nu comportă în ele nici un fel de luptă, nu schiţează nici o apărare contra vreunei ameninţări iminente, pentru simplul motiv că aceasta nu există! Maturile care vor urma la mutarea a doua (sau mai tîrziu, dacă va fi vorba de o problemă cu o soluţie mai lungă de două mutări) vor fi cauzate doar de faptul că, după efectuarea cheii de către alb, negrul este obligat să facă, la rîndul său, o mutare, ceea ce va avea ca efect crearea unei slăbiri fatale în lagărul negrului. Aceasta înseamnă că, dacă negrul ar fi avut dreptul să renunţe la efectuarea mutării, albul n-ar putea să dea mat!

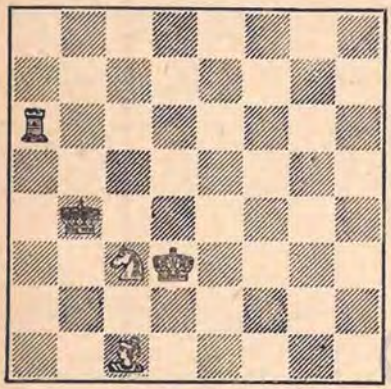
I. Pentru blocada completă este caracteristic faptul că, în poziţia iniţială, adică înainte de efectuarea cheii de către alb, sînt pregătite răspunsurile cu mat la absolut toate mutările negrului. Această reţea de variante constituie aşa-numitul **joc aparent.**

Deosebim următoarele feluri de blocadă completă:

1) Blocada completă simplă, la care jocul aparent rămîne neschimbat după efectuarea cheii; în acest caz cheia reprezintă o simplă mutare de aşteptare,

numită „tempozug". Albul, care trebuie să efectueze prima mutare, nu face decît o mutare pasivă, fără a schimba poziţia pieselor sale active, cu singurul scop de a obliga pe negru să mute, ca la problema nr. 55.

55. G. Cristoforatos
„Adevărul", 1925



2×

Jocul aparent — 1...Rb3 2.Tb6×, 1...Rc5 2.Na3× — rămîne neschimbat după efectuarea cheii 1.Nb2! (tempozug!).

2) Blocada completă cu maturi adăugate, la care, lipsind mutarea de aşteptare, albul este nevoit să dea prin cheie mai multă libertate de mişcare negrului. Astfel, apar, pe lîngă maturile pregătite în poziţia iniţială, şi alte maturi noi, urmarea mutărilor suplimentare devenite posibile pentru negru după efectuarea cheii, maturi care se adaugă la cele din jocul aparent.

Spre exemplu, la problema din diagrama nr. 56 există în poziţia iniţială trei maturi pregătite la cele trei mutări posibile ale negrului: 1...Ch6 oriunde 2.D:g4×, 1...Th5 oriunde 2.C(:)g5× şi 1...d:c4 2.Dc6×. Lipsind posibilitatea de a efectua o mutare de aşteptare, albul este nevoit să joace 1.Tf3!!, ceea ce nu creează nici o ameninţare directă de mat, dar nici nu constituie un „tempozug", deoarece astfel se dă posibilitatea negrului să mai mute cu încă trei

56. I. A. Schiffmann
„Revista de Şah", 1925
Premiul II

2×

piese, dintre care una este chiar regele (deci cheia creează un cîmp de refugiu). Aşadar, mai apar trei variante noi, adăugate la cele trei existente în poziţia din diagramă: 1...R:f3 2.N:d5×, 1...g:f3 2.Nd3× şi 1...d3 2.Te3×.

3) Blocada completă cu maturi schimbate. Lipsind mutarea de aşteptare şi aici, albul va fi nevoit să renunţe la maturile din jocul aparent şi să găsească o cheie, în urma căreia să poată răspunde cu

alte maturi la aceleaşi mutări ale negrului. Menţionăm că aici vom avea trei cazuri:

a) o schimbare parţială a maturilor din jocul aparent;

b) o schimbare parţială a maturilor aparente cu adăugarea variantelor noi;

c) o schimbare totală a maturilor aparente (cu sau fără apariţia maturilor adăugate), ceea ce constituie forma mai dificilă şi totodată cea mai rîvnită de compozitori.

Următoarele exemple ne vor ajuta să ne dăm seama cu uşurinţă de deosebirile între cele trei cazuri menţionate mai sus.

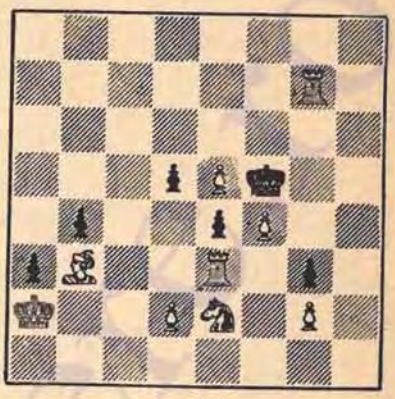
57. D. Hjelle
„Revista Română de Şah", 1948
Premiul III

2×

Joc aparent: 1...f2 2.T3:c4×, 1...T oriunde 2.T5:c4×; 1...N oriunde 2.D:g4×, 1...c7 oriunde 2.Cd6×.

După cheia 1.N:c4!, primele două variante au maturi schimbate 1...f2 2.Nd3× şi 1...T oriunde 2.Nd5×, iar restul rămîne neschimbat.

58. P. Leibovici
„Flacăra Iaşului", 1958



2×

Joc aparent: 1...d4 2.Tg5× şi 1...Re6 2.Cd4×.

După cheia 1.T:e4!, un mat se schimbă — 1...d4 2.C:g3×, două maturi se adaugă — 1...R:e4 2.Nc2× şi 1...d:e4 2.Tg5×, iar după 1...Re6 matul rămîne neschimbat.

59. G. Andersson
„Tidskrift för Schack", 1949
Premiul III

2×

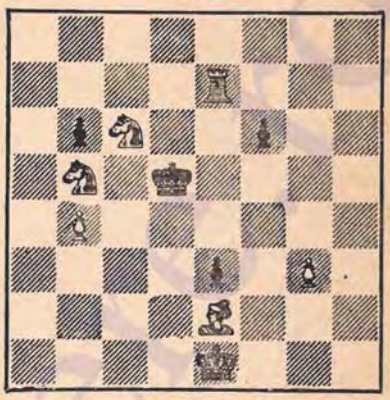
Joc aparent: 1...Rc8+ 2.D:e8×, 1...N oriunde 2.Dc8×, 1...C oriunde 2.D:g4×, iar la 1...Ce6! 2.D:e8×. În soluție găsim toate maturile schimbate: **1.Dd5!** Rc8+ 2.d7×, 1...N oriunde 2.Td8×, 1...C oriunde 2.Df5×, iar la 1...Ce6! 2.Dc6×.

Conținutul strategic în problemele cu blocadă este de regulă redus sau chiar lipsește cu desăvîrșire, deoarece compunerea blocadelor cu maturi schimbate pune întotdeauna pe compozitor în fața unor greutăți tehnice foarte mari. Astfel de compoziții constituie de fapt două probleme diferite, dintre care una există înaintea efectuării mutării de cheie, iar a doua — după efectuarea cheii, și în ambele, la orice mutare a negrului trebuie să fie prevăzut cîte un răspuns cu mat.

Considerăm util să adăugăm că blocada completă atît de răspîndită în domeniul problemelor cu mat în 2 mutări se întîlnește și la probleme cu mat în 3 mutări, însă cu mult mai rar. Cauza acestui fapt trebuie căutată, în primul rînd, în dificultățile tehnice enorme ce le întîmpină compozitorul, care ar dori să realizeze blocada completă într-o problemă cu mat în 3 mutări. Dificultatea principală constă în greutatea de a obține matul regulat în varianta principală și de a-i adăuga cîteva variante secundare culminate și ele cu maturi regulate.

Cu toate acestea, sînt cunoscute cîteva compoziții foarte reușite, reprezentînd blocada completă în 3 mutări. Iată una din acestea.

60. J. Balik
„Narodni Politika", 1924
Premiul I



3×

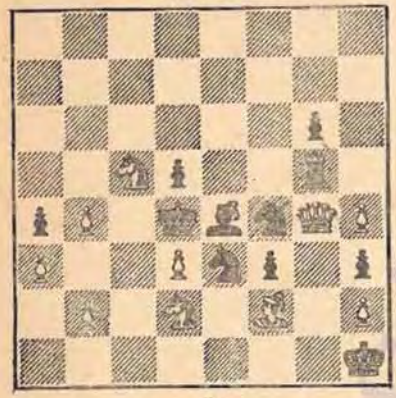
Nu este greu de văzut că în poziția inițială negrul se află în zugzwang: la 1...R:c6 va urma 2.Nc4 cu mat inevitabil la mutarea a treia — 3.Tc7×, iar la 1...f5 2.Ce5! urmat, după 2...Re4, de un mat model frumos — 3.Nf3×.

Cheia **1.Tg7!!** nu numai că schimbă matul din varianta 1...f5, la care acum va urma 2.Tg6! cu un mat model nou — 3.Cc3×, dar mai creează două cîmpuri de refugiu pentru regele negru, rezultînd încă două variante adăugate frumoase, ambele cu maturi model: 1...Re6 2.Nc4+ Rf5 3.Cd6× și 1...Re4 2.Cc3+ Rf5 3.Ng4×. O problemă cu adevărat desăvîrșită!

4) Blocada completă cu trecere spre amenințare constituie un grup mai restrîns de probleme cu blocadă, care se abat de la regula generală în legătură cu caracterul cheii. Acest tip de probleme sînt incluse în grupa blocadelor tocmai prin faptul că, în poziția inițială, conțin maturi pregătite la absolut toate mutările negrului, deo-

sebindu-se totuşi de acestea prin cheia care creează o ameninţare de mat. Astfel, prin caracterul cheii, aceste probleme fac legătură cu grupul mare al problemelor cu ameninţare.

61. V. şi S. Pimenov
Concursul revistei „64", 1929
Premiul III



2×

În joc aparent este reprezentată aşa-numita combinaţie a semilegării: 1...Cf oriunde 2.C:f3× şi 1...N(C):d3 2. Ce6×. În ambele cazuri matul devine posibil pentru că figura neagră, care ar putea să-l pareze, rămîne legată în urma deplasării celeilalte figuri semilegate.

Cheia **1.D:f3!**, autolegînd dama albă, creează ameninţarea de mat 2.N:e3×. În soluţie combinaţia semilegării va fi deci înlocuită de combinaţia autolegării prin cheie, urmată de dezlegarea damei albe prin mutări de apărare contra ameninţării: 1...Cfg2 (dezlegarea indirectă) 2.Df6× şi 1...Nf5 (dezlegarea directă) 2.D:e3×. Menţionăm că, după 1...N:d3, ceea ce de altfel nu constituie apărarea contra ameninţării, apare un dual (minor!) deoarece, pe lîngă 2.N:e3× (ameninţarea) mai merge şi 2.D:e3×.

Schimbarea temelor specificate mai sus face ca jocul strategic din această problemă remarcabilă să fie foarte interesant.

Şi la acest grup se pot crea probleme cu blocadă completă în 3 mutări. Iată un exemplu interesant care, deşi nu conţine maturi regulate, totuşi are o concepţie originală în formă de Meredith.

62. D. Răducănescu
„Revista de Şah", 1960
Menţiune de laudă 2

3×

Negrul se află în poziţie de zugzwang. Într-adevăr, la orice mutare a nebunului negru, acesta va fi capturat de cal şi la mutarea a doua negrul va fi nevoit să deschidă diagonala albă prin înaintarea pionului, la care va urma 3.Nb1×, iar la 1...f4 2.C:f4 urmat de 3.Nb1×.

Cheia **1.Nb1!** creează ameninţarea 2.Cb3 oriunde şi 3.N:f5×, dar acum la mutările nebunului albul n-ul va putea captura din cauza poziţiei de pat, ci îi va face obstrucţie: 1...N:b4 2.Cc5! urmat de 3.N:f5× 1...Nb2 2.Ce5! şi la 1...Nc1 2.Cf4! etc.

II. B l o c a d a i n c o m p l e t ă. Acest fel de blocadă se deosebeşte de cea completă prin faptul că, în poziţia iniţială ori nu există de loc joc aparent, ori există doar parţial, adică nu sînt pregătite maturile la nici o mutare a negrului, sau ele sînt prevăzute doar la unele mutări ale acestuia. Cheia, ca şi la blocada completă, nu conţine nici un fel de ameninţare, albul creează însă prin ea o poziţie de blocadă completă, astfel că după cheie (zugzwang) va apare cîte un mat la fiecare mutare a negrului. Dăm mai jos două exemple edificatoare.

63. G. Heskia

„Revista Română de Şah", 1935

2×

În poziţia din diagramă nu există nici un răspuns cu mat la nici o mutare a negrului, deci jocul aparent lipseşte cu desăvîrşire. Cheia 1.Nf1! (zugzwang) nu ameninţă nici un mat direct, dar creează poziţia de blocadă completă, astfel că acuma va fi posibil cîte un mat la oricare mutare a negrului.

64. A. Cubat

„Revista de Şah", 1959

2×

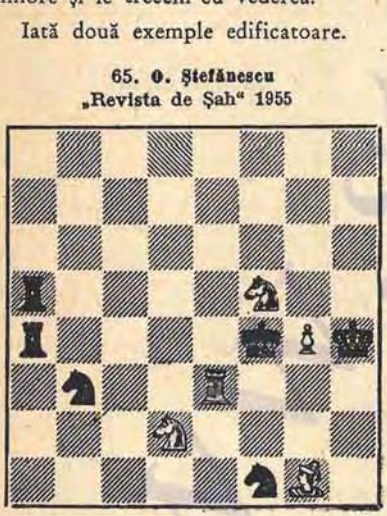
Aici se constată că după deplasarea calului b5, care evacuează astfel linia de acţiune a nebunului alb, devine posibil matul cu dama la e3, iar după evacuarea coloanei „c" — 2.Dc5×. În schimb, la celelalte mutări — cu nebunul sau cu pionul — nu mai există răspunsuri cu mat. Cheia 1.Te5! (zugzwang) face ca poziţia să devină o blocadă completă, cu toate că prin cheie se creează un cîmp de refugiu pentru regele negru: 1...R:e5 2.Df4×, iar după evacuarea coloanei „c" se schimbă jocul: 1...Cc6 oriunde 2.De3×, iar la 1...C:e5! 2.Dc5×.

B. Probleme c u a m e n i n ţ a r e constituie grupul de compoziţii la care albul creează prin cheie o ameninţare de mat. Această ameninţare poate fi d i r e c t ă, în cazul cînd piesa care a efectuat cheia ameninţă ea însăşi să facă mat, sau i n d i r e c t ă, cînd prin cheie se creează unei alte piese posibilitatea să ameninţe cu mat. Spre deosebire de problemele cu blocadă, negrul are posibilitatea, în problemele cu

ameninţare, să se opună intenţiei albului prin mutări de apărare. Fiecare apărare produce însă, pe lîngă efectul pozitiv — respingerea ameninţării — şi cîte un efect negativ — crearea unei slăbiciuni oarecare în poziţia negrului — ceea ce va fi exploatat de alb prin darea unui alt mat, diferit de cel din ameninţare. Fiecare apărare, care conduce la un mat nou, constituie cîte o variantă. Mutările indiferente, care nu fac să eşueze ameninţarea creată prin cheie, nu se iau în seamă, iar eventualele dualuri ce survin le considerăm minore şi le trecem cu vederea.

Iată două exemple edificatoare.

65. O. Ştefănescu
„Revista de Şah" 1955



2×

În primul rînd se constată cu uşurinţă că problema aceasta nu aparţine tipului de blocadă, figurile negre avînd latitudinea să se mişte în orice direcţie fără a produce efecte negative fatale. Totuşi se observă că, la unele mutări ale negrului, albul ar putea să răspundă cu mat, spre exemplu, la mutarea „tare" — capturarea turnului alb — 1...C:e3 2.Nh2×, iar la 1...Cd4(Te4) 2.T(:)e4×. Este natural ca dezlegătorul să caute a crea o ameninţare cu mat, astfel ca negrul, în apărare, să fie nevoit să facă mutările arătate mai sus. De aici n-avem decît un pas pînă la descoperirea cheii soluţiei: 1.Cg7! cu ameninţarea d i r e c t ă 2.Ce6×. Este interesant de menţionat că această cheie permite negrului să treacă la atac direct asupra regelui alb printr-un contraşah: 1...Th5+, la care albul poate însă răspunde cu 2.C:h5×.

Faţă de ameninţarea creată prin cheie negrul va opune o rezistenţă „gîndită" şi activă, mutînd doar piesele care pot para ameninţarea şi aşezîndu-le pe cîmpurile cele mai eficace: 1...C:e3 — apărare indirectă, avînd ca efect pozitiv eliberarea cîmpului e5, dar această mutare este însoţită şi de un efect negativ — blocarea cîmpului e3, astfel că nebunul alb, eliberat de necesitatea de a păzi acest cîmp, va răspunde cu 2.Nh2×. Celelalte variante rezultă după apărările directe ale negrului: 1...Cd4(Te4) 2.T(:)e4× şi 1...Cc5(Ta6) 2.Ch5×. În ultimele două variante momentul negativ al apărării cu calul rezidă în întreruperea liniilor de acţiune (interferenţă) a turnurilor negre. Încă o variantă rezultă după 1...Te5 — apărare directă, avînd ca efect negativ blocarea cîmpului e5, la care va urma 2.Tf3×. Menţionăm că, mutările incidentale, care nu parează ameninţarea, ca spre exemplu 1...Ta7(8) sau 1...Ta3(2), dau posibilitatea albului să răspundă cu mat în două feluri. Această eventualitate (numită „dual")

este, în general, considerată ca defect, dacă are loc în variante cu apărare efectivă contra amenințării. Însă în cazul de față, cînd negrul face mutări lipsite de sens, care nu parează în nici un fel amenințarea, dualul nu este privit ca defect, fiind considerat fără însemnătate — dual minor.

66. G. A. Teodoru
„Revista de Șah", 1950
Premiul III

2X

Și această problemă se constată că nu este o blocadă, deși la unele mutări ale negrului în poziția din diagramă albul este în măsură să răspundă cu mat, spre exemplu, la 1...Rf5 urmează 2.Nf3×, exploatînd autolegarea turnului prin fuga regelui, iar la 1...Tf(h)5 sau la 1...Td3, albul răspunde tot cu 2.N(:)d3×, ca și la 1...Td4 cu 2.Te5×.

Cheia 1.Nd4!, oarecum surprinzătoare prin faptul că pune nebunul în priză triplă, creînd totodată un al doilea cîmp de refugiu, pe lîngă cel existent în poziția inițială, permite damei să amenințe cu mat de pe cîmpul g4 — amenințare i n d i r e c t ă, devenită posibilă prin faptul că nebunul a luat sub pază și cîmpul e3. Negrul se apără indirect prin capturarea nebunului: 1...T:d4 2.Te5× și 1...N:d4 2.Nd3×. Menționăm că în ambele variante efectul negativ al apărărilor este mai complex decît la problema anterioară, căci pe lîngă autoblocarea cîmpului de refugiu d4 se mai produce și o interferare reciprocă între turnul și nebunul negru pe același cîmp (specifice cunoscutei teme „Grimshaw"), toate acestea fiind exploatate de alb. Aceasta constituie un moment artistic foarte frumos și ridică valoarea compoziției la un nivel înalt. După capturarea nebunului de către rege apare un nou mat — 1...R:d4 2.Df4×, iar la apărarea directă prin 1...f5(Tf5) devine posibil încă un mat nou, exploatînd autoblocarea cîmpului f5 — 2.De3×.

Grupa problemelor cu amenințare este cu mult mai numeroasă decît aceea a blocadelor. Totodată problemele din această grupă se pretează cel mai bine la realizarea concepțiilor strategice, unde elementul de luptă primează, pe cînd la problemele cu blocadă totul se reduce la o alternare mecanică a mutărilor albului și negrului.

C. Compoziții r e t r o - a n a l i t i c e sau de analiză retrogradă constituie un grup mai puțin numeros de probleme. Loeventon, mare cunoscător și propagandist al acestui gen, îl caracterizează astfel: „Dacă problemele directe pot reda partea poetică a jocului de șah, retrogradele pot dezvolta idei care ar putea fi considerate oarecum filozofice". Dezlegătorii acestor probleme se bucură

de „plăceri estetice oferite de descoperirea unor idei, servind a demonstra cugetări logice, fin înlănţuite, care la urmă se dezleagă destul de uşor, cînd se reuşeşte a se descoperi secretele nodurilor gordiene".

Am arătat mai sus că la unele probleme este nevoie de stabilit ce mutări au fost jucate înainte de a se ajunge la poziţia din diagramă, spre a se constata dacă poziţia este legală, dacă rocada este posibilă, cine este la mutare etc.

Cu acest prilej menţionăm convenţiile stabilite cu privire la probleme în general:

1) r o c a d a, ca cheia soluţiei, este întotdeauna admisă, cu excepţia cazului cînd se poate demonstra că regele sau turnul au jucat înainte de a rezulta poziţia din diagramă, şi

2) l u a r e a „e n - p a s s a n t", ca cheia soluţiei, este admisibilă doar atunci cînd se poate demonstra că ultima mutare a părţii adverse n-a putut fi decît deplasarea pionului de la orizontala a 7-a la a 5-a sau, respectiv, de la orizontala a 2-a la a 4-a.

Cîteva exemple ne vor ajuta să înţelegem specificul problemelor la care se impune aplicarea analizei retrograde.

Analizînd poziţia iniţială se constată că negrul este în zugzwang. Într-adevăr, la mutările pionului b6 urmează mat într-o mutare (...b:a5 1.b5×, iar la ...b5 1.R:c7×). Dacă ne îndreptăm privirile către flancul regelui, vom constata că, după ...N:g5 1.h:g5 g(h)6 2.h(g)6, negrul va fi obligat să joace cu pionul b6, la care vor urma maturile arătate mai sus. Tot aşa după ...g6 1.g:h6 g5(:h5) 2.h:g5(Tf6!), negrul din

67. S. Segenreich
„Revista Română de Şah", 1948

3×

nou va trebui să joace cu pionul b6, la care va urma mat. Totuşi albul nu are la îndemînă nici o mutare de aşteptare pentru a obliga pe negru să mute. Atunci ce-i de făcut? Sau problema este insolubilă?

Tocmai în acest moment, cînd dezlegătorul ajunge la impas, el va trebui să-şi aducă aminte de legalitatea poziţiei. Aplicînd analiza retrogradă, vom căuta să stabilim care a fost ultima mutare a negrului ce a condus la poziţia din diagramă. Şi atunci ne vom da seama că negrul nu a putut să efectueze nici o mutare şi, în consecinţă, în poziţia din diagramă nu poate fi albul la mutare. După această descoperire restul devine foarte simplu. Negrul fiind la mutare, albul va putea să răspundă cu mat la mutarea a treia, cum am văzut mai sus.

Dacă la exemplul anterior, pentru rezolvarea problemei, a fost nevoie de stabilit cine este la mutare, ceea ce nu

necesita o analiză retrogradă prea adîncă, de data aceasta vom avea de făcut o analiză ceva mai complicată.

68. L. Loeventon
„Revista de Şah", 1955

2×

Nu este greu de văzut că matul în 2 mutări se poate face după dublarea turnurilor albe pe coloana „f", la f8. Dublarea turnurilor se poate face, însă, în două moduri: prin 1.Th1-f1 sau prin 1.0-0. Totodată se constată că şi negrul ar putea, după dublarea turnurilor albe, să-şi ferească regele prin 1...0-0-0 (dacă aceasta ar fi posibilă!), ceea ce face imposibil matul la mutarea a doua.

Se pune deci, în faţa dezlegătorului, problema dacă albul şi, în special, negrul mai pot face sau nu rocada. Pentru a putea răspunde la această întrebare este nevoie să se analizeze cu atenţie poziţia din diagramă.

În analiza noastră pornim de la studiul poziţiei pionilor albi, care de la început ne arată că turnul alb f2 a putut ajunge pe acest cîmp pe două căi: 1) de la al prin simpla deplasare a regelui alb (în care caz albul pierde dreptul de rocadă) sau 2) prin înaintarea pionului f2 (singurul care lipseşte) şi transformarea lui la f8 în turn, în care caz regele negru a fost silit să mute, pierzînd astfel dreptul la rocadă. Stabilind acest lucru, ajungem în mod logic la concluzia următoare: ori albul nu poate face rocada, în care caz negrul are dreptul să rocheze, ori albul poate face rocada şi negrul nu.

În consecinţă, prin 1.Th1-f1 albul recunoaşte implicit că a mutat regele propriu (prin faptul că nu mută 1.0-0) şi că, deci, negrul poate pretinde dreptul de a face rocada mare şi de a para astfel matul. Rămîne deci ca singura soluţie 1.0-0!, mutare prin care albul demonstrează că turnul său din f2 provine din transformarea pionului f2 ceea ce înseamnă implicit că negrul nu poate face rocada şi deci va fi făcut mat.

Menţionăm că şi problema din diagrama nr. 49 (F. Amelung), după cum am văzut, necesita o sumară analiză retrogradă spre a demonstra posibilitatea luării „en-passant".

În încheiere, trebuie să mai amintim de un gen aparte de probleme, făcînd parte tot din grupul celor retrograde şi anume aşa-numitele probleme cu **retro-mat.**

Aici se cere restabilirea poziţiei care a survenit înaintea celei de pe diagramă cu n mutări în urmă şi în care albul a „scăpat" ocazia de a da mat într-o mutare.

Deşi conform regulilor jocului de şah nu se admite luarea mutărilor în-

apoi, iar compunerea şi publicarea unor astfel de probleme ar putea fi considerată „antipedagogică", totuşi, luînd în considerare că la acest gen se pot realiza multe idei ingenioase şi în acelaşi timp pline de spirit, se admite flagranta încălzire a regulii „pièce touchée — pièce jouée"!

Retro-maturile se împart în două grupe mari:

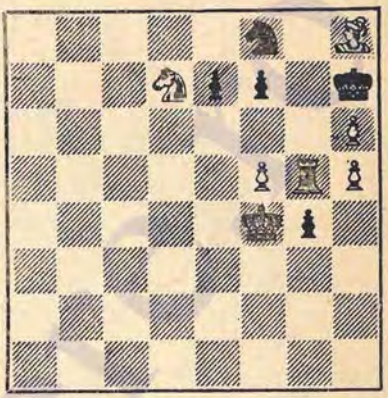
1) cu enunţul „retro-mat în n mutări", în care întîi negrul apoi albul, succesiv, retrag cîte n mutări fiecare, căutîndu-se o poziţie ce permite albului să dea mat într-o mutare şi 2) cu enunţul „retro-mat ajutor în n mutări", în care, de data aceasta albul şi apoi negrul retrag succesiv cîte n mutări fiecare, căutîndu-se o poziţie ce permite un mat ajutor într-o mutare (adică negrul printr-o mutare ajută pe alb să răspundă cu mat); aceste probleme pot avea — ca şi maturile ajutoare obişnuite — cîte un joc aparent.

Vom exemplifica cele de mai sus prin următoarele exemple.

Analizînd poziţia din diagramă, se pune problema reconstituirii ultimelor mutări (în cazul de faţă cîte o mutare) care au condus la această poziţie. După retragerea mutărilor, albul trebuie să ajungă în situaţia de a fi în măsură să dea mat într-o mutare. Bineînţeles, se impune şi în acest caz ca soluţia să fie unică.

Din enunţul problemei rezultă deci că întîi negrul îşi retrage ultima sa mutare, apoi albul, şi în locul acesteia face o altă mutare însoţită de mat. Destul de uşor se găseşte următoarea

69. P. Leibovici
inedită



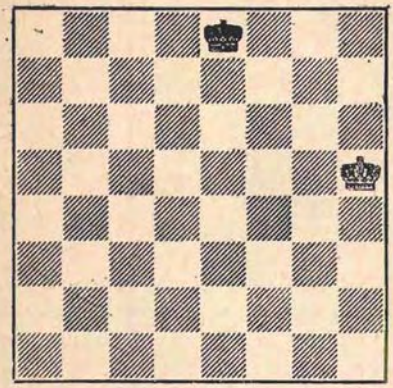
Retro-mat într-o mutare

soluţie: negrul retrage mutarea Rg8:Th7 (apare deci la h7 încă un turn alb); apoi albul retrage mutarea Ng7-h8 (care ar putea fi şi Pg7, ia o figură neagră oarecare la h8 transformîndu-se în nebun) şi în locul acesteia joacă 1.Th7(:)h8×. Se observă însă că, după retragerea de către alb a ultimei mutări, rezultă o poziţie în care acesta **nu poate fi la mutare**, deoarece nu există nici o mutare pe care negrul ar fi putut s-o joace ca să ajungă în poziţia dată, rezultînd deci, o poziţie de retro-pat! În concluzie, trebuie să constatăm că soluţia găsită nu este decît o c u r s ă.

Soluţia adevărată a problemei este următoarea: negrul retrage mutarea Rg8-h7 (fără să ia în priză un turn alb!), albul retrage mutarea Pg7:Th8N (apare deci un turn negru la h8 şi un pion alb la g7 în locul nebunului de la h8), şi acuma albul joacă 1.g7:f8C×!.

70. J. Sunyer

„The Chess Amateur", 1923



Retro-mat ajutor într-o mutare

În problema alăturată, după o analiză minuţioasă, se poate constata că singurele mutări prin care s-a ajuns în poziţia dată şi care să permită matul ajutor într-o mutare, au fost ...Th8:Dh5 1.Rg6:Th5. Retrăgînd aceste mutări în ordinea inversă, vom avea o poziţie în care apar turnul negru la h8 şi dama albă la h5. Plecînd de la această poziţie, vom găsi cu uşurinţă soluţia: ...0-0 ajutînd astfel pe alb să răspundă cu 1.Dh5-h7×.

Menţionăm că această problemă are un g e m e n cu R alb la h6, găsit de K. Hannemann („Skakbladet", 1923), avînd soluţia: alb retrage Rg7:Th6, negrul retrage Td6:Dh6 şi joacă ...Td6-d8, la care urmează 1.Dh6-e6×.

WWW.STC

Elemente strategice

La studierea problemelor anterioare am avut ocazia să ne dăm seama într-o oarecare măsură de complexitatea jocului ce se desfăşoară în cadrul soluţiilor, în special la problemele cu ameninţare. Complexitatea aceasta se datoreşte faptului că intră în joc anumite elemente tactice, care sînt specifice jocului practic, deci constituie elementele de bază ale luptei şahiste, ale luptei ideilor şi concepţiilor, iar exploatarea de către alb a efectelor negative ale apărării necesită multă atenţie şi inventivitate din partea problemistului.

Pentru ca munca compozitorului să fie încununată de succes, este nevoie ca acesta să cunoască toate elementele tactice specifice jocului practic, care se cristalizează şi se combină între ele în timpul creaţiei artistice, dînd la iveală unele combinaţii strategice pline de ingeniozitate şi de farmec.

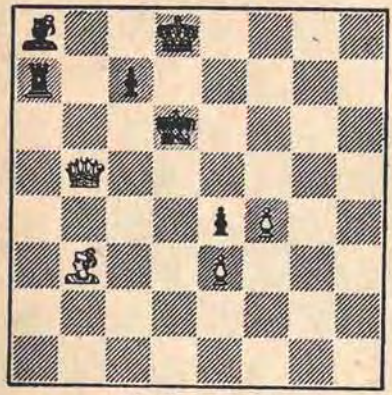
Tocmai pentru îmbogăţirea cunoştinţelor problemiştilor noştri, le punem la îndemînă o serie de probleme clasice cu adnotări amănunţite, scoţînd în evidenţă spre familiarizare cele mai uzuale elemente strategice, indispensabile în munca de creaţie. Studiindu-le cu atenţie, fiecare debutant în domeniul compoziţiei îşi va îmbogăţi arsenalul mijloacelor tehnice şi al cunoştinţelor în general, fără de care munca lui este ingrată şi rezultatele sînt sterile în cele mai multe cazuri.

Dar, înainte de toate, trebuie să facem o menţiune cu privire la termenul de „elemente strategice", pe care l-am întrebuinţat nu odată în expunerea noastră. Teoria jocului de şah consideră cu drept cuvînt elementele de care ne ocupăm ca fiind de natură t a c t i c ă, însă în uzanţa problemisticii s-a încetăţenit demult termenul impropriu de elemente **strategice**, terminologie pe care o vom menţine şi în cele ce urmează.

Să analizăm problemele de mai jos spre a scoate în evidenţă elementele strategice cele mai uzuale.

Problema din diagrama nr. 71 este un zugzwang, deoarece după cheia **1.Dc4!** se obţine o blocadă completă. Într-adevăr, după fiecare răspuns al negrului va urma cîte un mat, fără ca pri-

71. R. L'hermet
„Jungdeutschen", 1932



Mat în 2 mutări

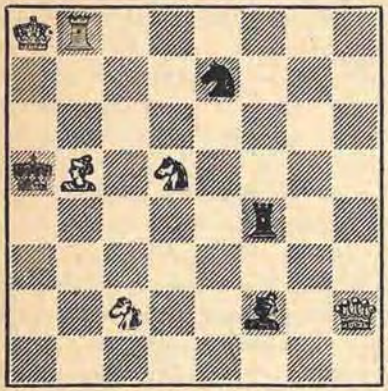
ma mutare (cheia) să creeze vreo amenințare. Ne interesează însă efectele ce se produc în urma mișcării figurilor negre. Astfel, observăm că după înaintarea pionului c7 se produce blocarea cîte unui cîmp din zona regelui negru, ceea ce este folosit de dama albă, care poate să se deplaseze făcînd mat regele negru: 1...c5 2.De6× (cîmpul c5 este blocat), iar după 1...c6 2.Dd4× (cîmpul c6 este blocat!). Dar în cazul din urmă observăm că pionul la c6 nu numai că blochează un cîmp din zona regelui negru, dar și întrerupe linia de acțiune a nebunului din a8, care altfel ar putea să-și acopere regele; această întrerupere a liniei de acțiune cu o piesă de aceeași culoare se numește **interferență**. Dacă negrul va încerca să-și mute nebunul, vom obține alte maturi: 1...Nc6 2.Db4+× (nebunul nu numai că-și blochează pionul c7, care nu mai poate înainta la c5, dar în același timp autoblochează cîmpul c6). Mai departe constatăm că, dacă nebunul în înaintarea sa se va opri la b7, el va interfera linia de acțiune a turnului propriu pe orizontala a șaptea, în care caz albul va putea să răspundă prin 2.D:c7×. Același mat va urma și după plecarea turnului de pe orizontala a șaptea; dacă însă turnul va muta la b7, se va produce o interferare a nebunului, care va fi exploatată de alb prin 2.Dd5×.

Observăm cu această ocazie că ultimele două maturi rezultă în urma **interferării reciproce a turnului și a nebunului pe același cîmp (b7)**. Astfel de perechi de variante constituie așa-zisa temă „Grimshaw". Menționăm că cele două variante cu interferarea reciprocă și pe același cîmp c6 a nebunului negru și a pionului c7 sînt foarte asemănătoare, ca efect final, cu interferența reciprocă între T și N și de aceea sînt considerate tot drept tema „Grimshaw." Totuși, în varianta 1...Nc6, n-are loc o interferență propriu-zisă, ci o blocare a pionului pe cîmpul său inițial, acest pion neputînd fi considerat ca o piesă cu acțiune lungă.

În consecință, putem considera că în problema nr. 71 este reprezentată, sub formă de Meredith, tema „Grimshaw" dublu (în două perechi de variante).

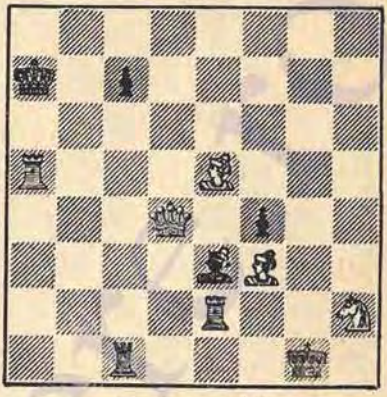
Problema nr. 72 are drept cheie mutarea **1.Cd4!**, după care se amenință 2.Cb3× (deci avem o **amenințare directă**, întrucît aceeași figură execută atît mutarea de cheie, cît și mutarea de mat din amenințare). Amenințarea se poate para prin luarea calului cu T sau cu N. În ambele cazuri se produce o interferare reciprocă pe același cîmp,

72. **B. Tomasits**
„Die Schwalbe", 1930



Mat în 2 mutări

73. **G. Guidelli**
„Good Companion", 1919
Premiul I



Mat în 2 mutări

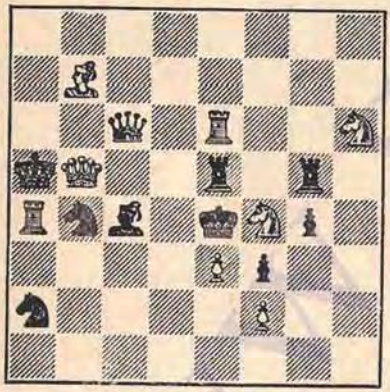
însoțită totodată de **evacuarea** alternativă a liniilor de acțiune ale damei albe de către cele două figuri tematice ale negrului, după care urmează: 1...T:d4 2.Dc7× și 1...N:d4 2.Da2×. Însă, avînd în vedere că această interferare se produce în urma sacrificării unei piese albe pe cîmpul de interferență al celor două figuri negre, avem o nouă temă, numită tema „Novotny". Această temă este mult înrudită cu tema „Grimshaw". Menționăm că problema analizată, pe lîngă că este un **Meredith**, mai are o particularitate — la construirea ei autorul n-a folosit nici un pion!

La problema din diagrama nr. 73 găsim alte elemente strategice. Cheia **1.Nh8!** creează o **amenințare indirectă**, deschizînd accesul turnului alb pe coloana „g", de unde amenință 2.Tg5×. Cînd o figură părăsește o linie, deschizînd linia de acțiune a unei alte figuri, se spune că se produce o **evacuare** a liniei, ceea ce constituie o acțiune diametral opusă interferării. În cazul nostru nebunul alb evacuează orizontala a cincea (și la problema nr. 72 am văzut evacuarea liniilor de acțiune ale damei albe de către cele două figuri tematice negre). Negrul se apără contra amenințării, producînd o **obstrucție** a orizontalei a cincea cu pionul (1...c7-c5). Conchidem deci că, spre deosebire de interferență, în cazul obstrucției, linia de acțiune a unei figuri este întreruptă de o piesă de **culoare opusă**. În urma obstrucției din problema noastră, amenințarea este parată, în schimb apare o altă slăbiciune în poziția negrului: pionul negru de la c5 interferează diagonala g1-a7, întrerupînd linia de acțiune a Ne3 și prin aceasta **dezlegînd indirect** dama albă care, devenind liberă, face mat prin 2.Dg7×. Menționăm că am fi avut **dezlegarea directă** a damei albe dacă nebunul negru ar fi putut părăsi diagonala a7-g1. Ultimul

mat a devenit posibil prin plecarea nebunului alb tocmai la h8, adică dincolo de cîmpul g7, de care are nevoie dama albă. O astfel de eliberare a liniei de acţiune se numeşte **degajare,** care se deosebeşte de evacuare prin faptul că deplasarea figurii se face în **lungul** liniei de acţiune care urmează a fi eliberată şi **în sensul** mutării ce va fi efectuată de cea de a doua figură activă.

În concluzie, mutarea de cheie din problema nr. 73 (1.Nh8) evacuează orizontala a cincea şi totodată degajează diagonala a1-h8.

74. L. A. Isaev
Din concursul Secţiei unionale de şah, 1925



2×

Problema lui Isaev reprezintă un complex de idei, folosind cîteva elemente strategice cunoscute, însă combinate în mod ingenios, dînd naştere la un joc interesant. Astfel, avem aici semilegătura pe orizontala a patra şi evacuarea liniilor de acţiune combinată cu dezlegarea simultană şi indirectă a figurilor albă şi neagră. Precizăm că cele două figuri negre ce se află între Ta4 şi regele negru, adică Cb4 şi Nc4, sînt semilegate, deoarece la mutarea uneia din ele, cealaltă rămîne legată. În poziţia problemei avem trei figuri legate: dama albă (prin Te5), dama neagră (prin Nb7) şi turnul negru (prin Te6), Cheia 1.Cf7! creează un cîmp de refugiu (f5) şi ameninţă cu 2.Cd6×. Negrul se apără contra ameninţării dezlegînd indirect, prin interpunerea uneia din cele două figuri semilegate pe linia de legătură a damei negre. Concomitent se produce însă dezlegarea indirectă şi a damei albe care, profitînd de evacuarea liniei de acţiune de către una din cele două figuri semilegate şi de faptul că cealaltă figură a rămas legată, face mat regele negru: 1...Cd5 2.Db1× şi 1... Nd5 2.Dd3×. Variante secundare completează cu succes cele două variante tematice: 1...Rf5 2.D:e5× şi 1...T:e6 2.C:g5×.

75. G. J. Nietvelt
„Tijdschrift v. d. Nederlandse Schaakbond", 1928

2×

Această problemă ne înfățișează un element nou — b a t e r i a. Numim baterie un cuplu de două piese de aceeași culoare, din care una cu acțiune lungă (D, T sau N), iar cealaltă oarecare (inclusiv P sau chiar R), însă cu mers diferit, prima fiind interferată de cea de a doua astfel că prin deplasarea acesteia se deschide linia de acțiune a primei figuri. Din cele două piese dintr-o baterie deosebim figura **mobilă**, care interferează cealaltă figură și prin mutarea sa deschide linia de acțiune a acesteia, și figura **imobilă** (D, T sau N), care se află în spatele figurii mobile. Bateria poartă numele figurii mobile. Astfel, în problema de mai sus avem o baterie albă a nebunului (Ne6 și De8) și o altă baterie albă a pionului (Pd4 și Tc4), precum și o baterie neagră a calului (Ce2 și Nf1). Dacă în cursul dezlegării o baterie intră în acțiune, se zice că această baterie este a c t i v ă; în caz contrar bateriei i se zice i n a c t i v ă sau p a s i v ă.

Pe lîngă cele trei baterii amintite mai sus, mai avem și o semilegătură a două figuri negre (combinație pe care am mai întîlnit-o la problemele nr. 61 — în joc aparent, și la nr. 74 — în soluție). Precizăm că semilegătura poate fi c o m p l e t ă sau i n c o m p l e t ă. Semilegare incompletă avem atunci cînd tema combinației rezultă în urma deplasării doar a unei singure figuri negre din cele două ce se află semilegate. Semilegarea completă dă naștere la două variante tematice, care rezultă în urma mișcării pe rînd a celor două piese negre semilegate. Se cere ca legarea figurii rămase nemișcată să fie exploatată în mod obligator de către alb prin mutarea de mat, cum de altfel se întîmplă la toate problemele amintite mai sus.

Cheia 1.Tb4! permite bateriei nebunului să intre în acțiune, amenințînd cu mat prin descoperire — 2.Nc4×. De remarcat că figura mobilă a bateriei active interferează linia turnului din a doua baterie albă, care, după cum vom vedea numaidecît, va rămîne inactivă. Negrul va profita de această interferare, capturînd piesa mobilă (Pd4) a bateriei inactive cu una din cele două figuri semilegate, autolegîndu-se astfel, spre a putea para amenințarea de mat cu figura ce va deveni dezlegată în urma interferării turnului alb prin mutarea de amenințare (2.Nc4×). Amenințarea fiind astfel parată, albul va exploata în schimb efectul negativ — autolegarea ambelor figuri negre din semilegătură, din care fiecare ar fi putut anihila maturile ce urmează, dacă n-ar fi fost legate: 1...D:d4 2.C:c3× (nu 2.Nc4×?, din cauza 2...De5!) și 1...C:d4 2.f3× (nu merge 2.C:c3×?, calul alb fiind legat din cauza bateriei negre intrate în acțiune). Se remarcă rolul pionului alb de la f2 în ambele variante tematice, fiind necesar în prima ca „păzitor" al cîmpului e3 din zona regelui negru, iar în a doua ca „mateur". Interesant este de asemenea și rolul calului alb de la b5, care ar fi putut face mat regele negru în ambele variante, dacă nu rămînea legat în cea de a doua după deplasarea calului negru de la e2, evitîndu-se astfel posibilitatea unui dual major.

Jocul tematic legat de cele două baterii albe constituie tema apărării prin autolegare sau mai simplu „Apărarea Schiffmann" după numele inventatorului ei.

Mutările pieselor negre în probleme cu ameninţare, după cum am constatat, au un caracter pronunţat de duplicitate. Pe de o parte aceste mutări parează ameninţarea creată de alb prin cheie, adică conţin un **moment de apărare**, avînd un efect pozitiv, iar pe de altă parte creează în acelaşi timp unele slăbiciuni noi, exploatate de alb pentru a face mat — deci conţin un **moment de slăbire**, avînd un efect negativ.

Fiecare element strategic din cele ce le-am cunoscut şi care se pune în evidenţă prin efectul negativ ce-l produce, are şi o a n t i f o r m ă, care se bazează pe efectul pozitiv ce-l conţine, alături de cel negativ. Astfel, spre exemplu, ideii de blocare îi corespunde, în sensul acesta, ideea de deblocare, cînd negrul apărîndu-se de ameninţare, deblochează un cîmp din zona regelui propriu; ideii de dezlegare a figurii albe — ideea de apărare prin legarea figurii albe, ca şi ideii de interferare — evacuarea liniei de acţiune (dezinterferare) a figurilor proprii.

Pentru a ne da seama mai bine despre esenţa antiformei, să cercetăm problemele ce urmează.

Aici este reprezentată, într-o formă graţioasă şi economică (Meredith!) cunoscuta temă „Gamage". Specificul acestei teme constă în faptul că figura neagră legată (dama) poate, în poziţia iniţială, para cu succes matul ce va încerca să-l dea figura albă (dama) care o leagă (1.Da7×? Db6!).

76. F. Fränkel
„Die Schwalbe", 1932

2×

Albul, prin cheie, creează o ameninţare oarecare: **1.Nd3!** (am.2.Te4×), obligînd pe negru, în apărare, să interfereze dama proprie, ceea ce va fi exploatat de către dama albă. Astfel, dacă negrul va face obstrucţia turnului alb de la e8, plasînd nebunul sau calul la e6 (apărarea indirectă), se va produce interferarea orizontalei a şasea: 1...Ne6 2.Da7× şi 1...Ce6 2.Dd7×!, iar la apărarea directă a cîmpului e4 cu nebunul negru, se interferează coloana „f" evacuîndu-se totodată coloana „g": 1... Nf3(5) 2.Dg1×. În consecinţă, aici tema „Gamage" este reprezentată în trei variante.

Şi la problema 77 avem dama neagră legată, însă după efectuarea cheii 1.a2—a3! apare ameninţarea 2.Da2×, exploatînd interferarea orizontalei a treia chiar în poziţia iniţială de către Nc3. Negrului nu-i rămîne decît să

77. F. W. Nanning
„Die Schwalbe", 1930

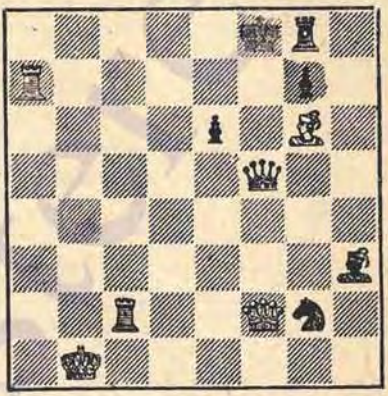
2×

evacueze orizontala a treia spre a para ameninţarea: 1...Nc3 oriunde, însă prin aceasta se ridică obstrucţia coloanei „c" şi urmează 2.Tc7×. O altă apărare tematică este 1...e4—e3 2.D:f3× (nu 2.Da2×? din cauza 2...Dd5!).

Comparînd cele două probleme de mai sus, constatăm că ambele conţin aceeaşi idee — tema „Gamage", însă la prima interferarea damei negre se produce în apărare contra unei ameninţări oarecare, pe cînd la a doua dama este interferată în poziţia iniţială, ameninţînd după efectuarea cheii, ca să zicem aşa — „matul Gamage", şi negrul se apără dezinterferînd dama proprie. Deci lucrurile se petrec la cele două probleme exact în ordinea inversă, ceea ce arată că problema a doua reprezintă a n t i f o r m a ideii din prima. De aceea se spune că problema a doua ne înfăţişează tema „anti-Gamage".

Este posibilă reprezentarea în aceeaşi problemă a unui element strategic sau a unei teme, împreună cu antiforma lor, lucru pe care îl exemplificăm în problema de mai jos.

78. A. Westijn
„De Problemist", 1930



2×

Dama neagră fiind legată de dama albă, cheia 1.Df3! creează ameninţarea 2.Da8× (mat Gamage), exploatînd interferarea damei negre în diagonală de pionul e6, ceea ce constituie, după cum am văzut mai sus, antiforma temei Gamage. Negrul, în apărare, joacă 1...e6—e5, evacuînd diagonala albă, însă interferează orizontala a cincea, la care va urma 2.Da3× (un nou mat Gamage). Avem deci aici o combinare a temelor Gamage cu anti-Gamage, rezultînd aşa-numita „antiforma completă".

Despre tehnica compoziției

Măiestria adevărată constă în supunerea completă a materialului, concepției. În astfel de cazuri, cercetînd o compoziție, nu mai sesizăm eforturile depuse de autor pentru realizarea ei, gîndirea noastră nu este deranjată de nici o imperfecțiune, de nici un detaliu supărător, lucrarea respectivă înfățișîndu-ne un tot omogen și perfect.

L. A. ISAEV (1899—1932)
Compozitor de probleme

În compoziția șahistă au fost elaborate în decursul vremurilor unele principii care astăzi sînt considerate obligatorii. Iată cele mai însemnate din aceste principii, de care compozitorii trebuie să țină cont în munca lor de creație.

1. Numărul pieselor dintr-o compoziție (problemă sau studiu) nu trebuie să depășească numărul total de piese — 16 albe și 16 negre.

2. Poziția pieselor dintr-o compoziție trebuie să fie posibilă (legală), putînd rezulta din poziția inițială a pieselor, cu respectarea regulilor de joc.

3. Felul pieselor întrebuințate nu trebuie să iasă ca număr din normal. Astfel, se admit cel mult cîte o damă de ambele culori, cîte două turnuri, doi cai, doi nebuni (unul de cîmpuri albe și celălalt de cîmpuri negre) și cîte opt pioni. Se admite însă ca în cursul soluției numărul normal de figuri să sporească în urma promoției de pioni. Sînt considerate defectuoase problemele cu trei turnuri, trei cai sau cu doi nebuni stăpînind cîmpuri de aceeași culoare. De asemenea, compozitorii trebuie să evite folosirea nebunilor proveniți din transformarea pionilor, spre exemplu, nebun alb la e3 în prezența pionilor albi la b2 și d2, sau nebun negru la e5, existînd pionii negri la e7

și g7, nebunii respectivi neputînd părăsi locurile lor inițiale.

4. Soluția compoziției trebuie să nu fie evidentă, cu cheia bine mascată, fără atac direct asupra regelui advers, fără luarea în priză a unei figuri negre (se tolerează luarea unui pion negru) și fără a reduce eventuala libertate de mișcare a regelui negru. De asemenea este considerată defectuoasă cheia constînd în plecarea unei figuri albe din priză, exceptînd cazul cînd ea se pune în schimb în bătaia unei alte piese negre.

Dacă în poziția inițială a unei probleme cu mat în 2 mutări regele negru are unul sau mai multe cîmpuri de refugiu, este bine ca compozitorul să prevadă și cîte un răspuns cu mat la fiecare fugă a regelui negru. În caz contrar, problema va fi considerată oarecum defectuoasă, deoarece dezlegătorul va căuta în primul rînd să găsească răspunsul cu mat la fuga regelui negru, fără a fi nevoit să cerceteze concepția problemei în totalitatea ei.

Dacă în poziția inițială a unei probleme cu mat în 2 mutări negrul poate ataca regele alb printr-un contrașah, compozitorul este obligat să prevadă și un răspuns cu mat, altfel sarcina dezlegătorului va fi redusă la căutarea cheii care va face posibil un astfel de răspuns.

5. Transformarea pionului într-o figură prin mutarea de cheie se admite doar în cazul cînd promoția pionului constituie o parte din concepția tematică.

Cu privire la rocadă și la luarea „en-passant" compozitorii trebuie să țină cont de cele menționate mai înainte, la subcapitolul C, despre compoziții retroanalitice.

6. Într-o compoziție nu trebuie să existe nici o piesă albă sau neagră de prisos, inutilă pentru exprimarea conținutului tematic (principiul economiei!); se pot tolera doar piesele indispensabile pentru eliminarea eventualelor duble soluții din jocul tematic (vezi spre exemplu, problema nr. 75, la care Td1, Nc1 și Ca7 nu joacă, dar servesc la eliminarea dublelor).

Valoarea unei compoziții depinde de conținutul ei și de forma în care acesta este îmbrăcat. Cu cît concepția este mai interesantă, iar realizarea ei corespunde cerințelor artistice, cu atît valoarea compoziției va fi mai ridicată.

Găsirea unei forme potrivite și economice pentru exprimarea unei concepții interesante depinde de însușirile creatoare și de tehnica compozitorului, însă nu trebuie să se creadă că acestea aparțin numai „celor aleși". Fiecare șahist pe care îl va interesa compoziția poate să-și însușească această artă, dar succesul deplin este determinat în cea mai mare măsură de modul de percepție și aplicare a principiilor de tehnica compoziției șahiste și numai într-o măsură mai redusă de însușirile individuale (talent).

Este adevărat că tehnica compunerii nu poate fi însușită „din zbor". Primele lecții practice ale unui debutant trebuie să fie bazate:

— pe atenta cercetare și dezlegare a problemelor publicate în presa de specialitate, examinînd în spirit critic rațiunea care a determinat pe autor să adopte un fel sau altul de plasare a pieselor, și

— pe studiul temelor principale și aprecierea compozițiilor din punctul de vedere al îmbinării conținutului strategic cu forma artistică — toate acestea contribuind treptat la formarea gustului și la desăvîrșirea tehnicii în compoziție.

Inspirația creatoare va veni în cele din urmă ca rod al muncii depuse!.

Debutantul nu va fi scutit niciodată de unele încercări nereușite, iar momentul în care va înțelege în spirit autocritic și obiectiv slaba valoare a acestora, va constitui, cu siguranță, un pas spre însușirea creatoare a tehnicii compoziției.

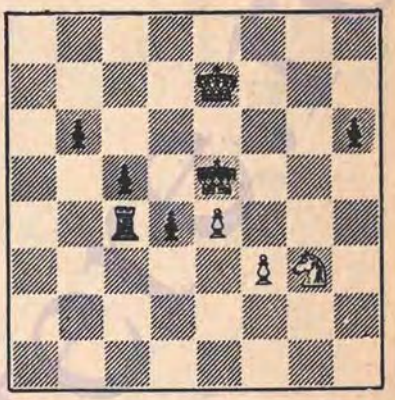
În cele din urmă, debutantul va deveni un compozitor rutinat și își va da seama că unele din lucrările sale, pe care le considera reușite la vremea lor, nu-l mai satisfac, ajungînd să le aprecieze ca adevărate „păcate ale tinereții", după cum s-a exprimat odată mult regretatul compozitor român I. A. Schiffmann.

În concluzie, numai printr-o muncă perseverentă, de studiu aprofundat, creațiile artistice vor putea satisface atît pe autor, cît și pe critici (dezlegători).

Să trecem acum, după expunerea considerentelor de ordin general, la cercetarea cazurilor concrete, exemplificînd expunerea defectuoasă și neeconomică a unor combinații destul de interesante. Alăturăm de fiecare dată și cîte o reconstrucție a originalului spre a demonstra posibilitatea reală ce a existat pentru exprimarea corectă și artistică a aceleeași idei.

Pentru început am ales o lucrare tipică a unui debutant (vezi diagrama nr. 79).

79.



2× (5+5)

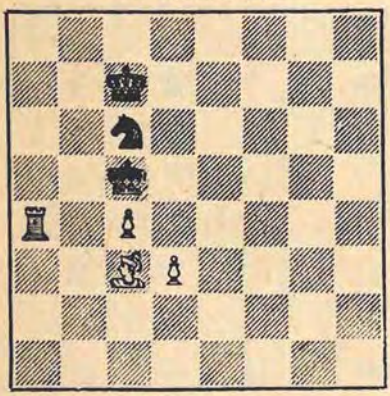
1.Ch5 (zugzwang)
1...d3 2.f4×
1...b5 2.T:c5×

Analizînd problema, se constată că aceasta are o **cheie slabă**, deoarece ia regelui negru cîmpul de refugiu f4, **conținutul redus** la două variante simple, poziția neeconomică întrucît întrebuințează pionul negru h6 doar pentru eliminarea dublei soluții (1.Ce2? h5! 2.?×), un pion negru fără nici un rost la c5 și un cal pasiv care face doar paza cîmpului f4 după efectuarea cheii, blocînd totodată pionul h6.

Problema nr. 80 conține aceeași idee sub formă de **miniatură**, economisind nu mai puțin de trei piese, și reprezintă o **blocadă completă simplă**, cu o cheie de așteptare, dînd naștere la o variantă în plus. Toate acestea

arată limpede că lipsa de cunoștințe și de rutină au făcut ca autorul-debutant să nu respecte principiile elementare ale compoziției.

80. Reconstrucție



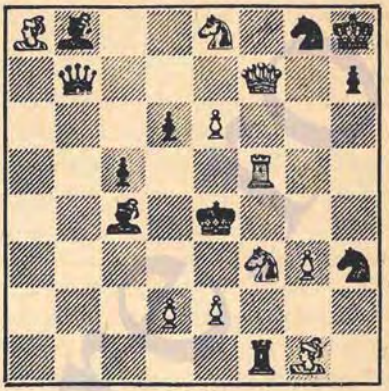
2× (5+2)

1.Nb2! (tempozug)
1...Cc6 oriunde 2.d4×
1...Cd4! 2.Na3×
1...Cb4! 2.Ta5×

Debutantul nu trebuie să se mulțumească cu schema găsită, ci trebuie să-i dea amploare ideii abordate, fără ca s-o întunece cu variante secundare ce n-au nici o legătură cu tema centrală. Uneori problemiștii tineri nu reușesc să găsească o cheie sau o amenințare adecvată și atunci, fără să analizeze mai atent mecanismul ales, nu fac altceva decît să adauge figuri noi ce nu sînt indispensabile pentru realizarea temei propuse.

Diagrama ce urmează reprezintă o problemă a unui debutant, mulțumit că a reușit să găsească un aranjament potrivit, fără ca să analizeze însă mai atent posibilitățile ascunse în poziția pieselor active.

81.



2× (11+10)

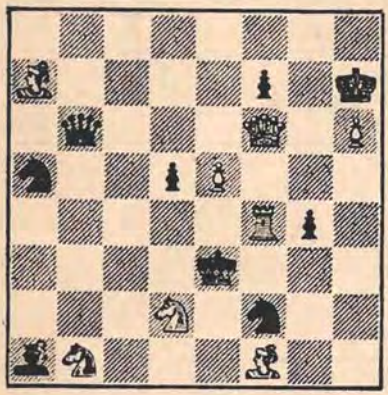
1.Td5! (amenință 2.Df5×)
1...Db2+ 2. Td4× (dual: 2.Te5×)
1...D:f7 2.Te5×
1...D:d5 2.D:h7×
1...N:d5 2.d3×
1...R:d5 2.N:b7×
1...T:f3 2.D:f3×
1...Cg8 oriunde 2.C(:)f6×.

Cheia bună dezleagă dama neagră, creează un cîmp de refugiu (d5) pentru regele negru și permite un contrașah cu dama neagră dezlegată. La acest contrașah intră în acțiune bateria albă a turnului (Td5 și Na8) care răspunde cu dublu șah, prin descoperire, făcînd mat regele negru concomitent cu acoperirea regelui propriu: 1...Db2+ 2.Td4++ și mat! Observăm însă că albul poate răspunde cu același rezultat și prin 2.Te5++ și mat, ceea ce reprezintă un dual grav, deoarece are loc tocmai în varianta principală, care constituie însăși esența combinației. Pe lîngă aceasta găsim două variante secundare care nu completează tema problemei, ci o întunecă, constituind o suprastructură fără

vreo legătură cu ideea principală. Acestea sînt: 1...T:f3 2.D:f3× și 1...Cg8 oriunde 2.C(:)f6×; pentru aceste variante cu totul secundare autorul a încărcat poziția cu trei figuri — Tf1, Ce8 și Cg8.

82.

Reconstrucție



2× (9+8)

1.Td4! (amenință 2. Df4×)
1...D:b1+ 2.Td3×!
1...D:f6 2.Te4×
1...D(N):d4 2.Dg5×
1...R:d4 2.N:b6×
1...Ch3(e4, d3) 2.T(:)d3×.

Diagrama de mai sus ne demonstrează că pentru înlăturarea dualului din varianta principală a existat o posibilitate reală, însă autorul a neglijat-o în graba să dea publicității o compoziție „necoaptă". Suprimarea variantelor secundare, „suprastructurale" a permis să se facă o economie însemnată care se soldează cu patru piese, poziția problemei devenind mai ușoară.

83.

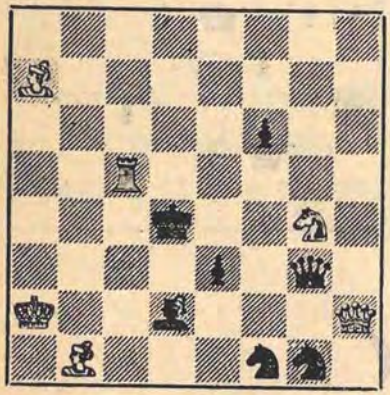
2× (6+7)

1.C:c4! (amenință 2.Ce3×)
1...Dh2+ 2.Td6×
1...R:c4 2.Te3×
1...D:c4 2.Df5×
1...C:c4 2.D:b5×
1...b:c4 2.Db7×
1...Dd3 2.D:d3×, însă la 1...Db3 (c3, e4) poate urma 2.Td6× sau 2.D(:)e4×.

Diagrama nr. 83 ne înfățișează încă o problemă cu o cheie bună, bogată în variante și cu un conținut strategic interesant (autoblocarea dublă a cîmpului de refugiu creat prin mutarea de cheie, care permite și un contrașah), avînd însă un dual supărător după apărările 1...Db3(c3,e4) 2.Td6× și 2.De4×. O corectare prin simpla adăugare a unui pion negru la f5 (pentru înlăturarea dualului 2. De4×) n-ar fi eficace, deoarece problema ar deveni **insolubilă** după 1...f5—f4!. Însă o rotire a poziției cu 90° spre stînga și o mică restructurare i-ar fi dat autorului posibilitatea de a prezenta, cu același număr de piese, o

problemă reușită din toate punctele de vedere, precum ne-o demonstrează diagrama nr. 84.

84.
Reconstrucție



2× (6+7)

1.C:e3! (amenință 2.Cf5×)
1...Dg8+ 2.Tc4×
1...R:e3 2.Tf5×
1...D:e3 2.Dd6×
1...C:e3 2.D:d2×
1...N:e3 2.Db2×
1...Df4 2.D:f4×, iar la
1...Df2 (f3, g4) va urma numai 2.Tc4×!

Autorul problemei din diagrama nr. 85 a întrebuințat 15 piese pentru realizarea ideii sale, însă cum ne demonstrează problema din diagrama nr. 86 aceeași idee, cu o cheie tot atît de bună și cu o variantă strategică în plus (avînd caracterul unei apărări prelungite), s-ar fi putut realiza cu o economie de două figuri. Pentru aceasta, precum este ușor de constatat, poziția a fost rotită cu 90° spre stînga.

85.

2× (8+7)

1.Tf5! (amenință 2.D:e5×)
1...T:f5 2.Dd4×
1...N(p):f5 2.Dg2×
1...R:f5 2.Cg3×
1...Cd5 oriunde 2.Tf4×

86.
Reconstrucție

2× (7+6)

1.Db6! (amenință 2.D:d4×)
1...T:d5 2.Cfg3×!
1...N:d5 2.Dg6×
1...R:d5 2.Cf6×
1...Cd3 oriunde 2.Te5×, iar la prelungirea apărării prin 1...C:f4! va urma 2.Cf6×.

Avem prilejul să facem o constatare că așa-numita rotire a tablei în cursul compunerii problemelor constituie un mijloc destul de uzitat în căutarea formei celei mai potrivite, și aceasta pentru a găsi o folosire cît mai activă pentru pioni.

La problema de mai jos, cu tot conținutul interesant și destul de bogat, găsim unele defecte de construcție din cele amintite mai sus.

87.

2× (9+5)

Cheia se găsește fără dificultate deoarece albul este pus în fața amenințării cu contrașah: 1...D:c2+, la care, în poziția inițială nu există răspuns cu mat. Cum s-ar putea oare contracara această amenințare puternică din partea negrului? Părăsirea diagonalei albe primejdioase prin 1.Re3 nu dă nimic, deoarece după 1...e5—e4 albul n-are posibilitatea să răspundă cu mat. Singura mutare eficace rămîne deci 1.Rf5! pentru a putea răspunde la 1...D:c2+ prin bateria pionului 2.e2—e4×. A doua variantă rezultă după fuga regelui 1...R:c2 2.Da4×; observăm că și în acest caz, în poziția inițială, n-a existat nici un răspuns cu mat. Mai sînt două variante: 1...T:c2 2.Dh1× și 1...e5—e4 (dezlegarea indirectă a calului, sau dama pleacă, dezlegîndu-l direct) 2.Ce3×.

Menționăm că cele patru variante, cu tot atîtea maturi diferite, reprezintă un conținut bogat, combinînd mai multe elemente strategice (contrașah însoțit de autoblocarea cîmpului de refugiu, deblocarea cîmpului c1 însoțită de autoblocare, fuga regelui, dezlegare directă sau indirectă a calului alb). Însă în construcția problemei se remarcă o serie de defecte, dintre care două le-am și scos în evidență: 1) contrașah în poziția inițială, fără răspuns cu mat pregătit, și 2) la fuga regelui pe cîmpul c2, în poziția inițială nu exista răspuns cu mat.

Al treilea defect îl prezintă nebunul alb din c3, deoarece el provine din transformarea unui pion, nebunul „original" neputînd părăsi cîmpul c1, pionii b2 și d2 aflîndu-se pe locurile inițiale.

Toate aceste defecte se pot elimina ușor, înlocuind dama neagră prin nebun, în care caz pionul b2 va deveni inutil (rostul lui în prezența damei negre era să limiteze mișcările ei pe coloana „b"), iar existența nebunului alb la c3 devenind legală. De asemenea, regele alb, cu pionii de lîngă el, se deplasează în diagonală cu un cîmp mai sus.

Acum, la toate mutările negrului vom avea răspunsuri cu mat chiar în poziția inițială, problema devenind o blocadă completă cu un mat adăugat: 1.Rg6! f5 2.Ce3×.

88.
Reconstrucție

2× (8+6)

Pentru ca problema să aibă o singură cheie, s-a adăugat un pion la h6 pentru eliminarea dublei soluții prin 1.Nf3, la care va urma acum 1...h6—h5! 2.?×.

Din cele expuse mai sus se poate trage o concluzie importantă și anume: calitatea problemei depinde în mare măsură de construcția ei, adică de găsirea unei forme artistice adecvate conținutului strategic. Compozitorii niciodată nu trebuie să fie mulțumiți cu realizarea concepției, fără să-i găsească o formă economică și estetică.

Este cazul să mai menționăm că, în această privință, greșesc uneori și compozitori consacrați. Iată ce a constatat, spre exemplu, problemistul român Em. Dobrescu cu privire la problemele din campionatul republican de compoziție pe anul 1955: „În primul rînd se constată un nivel nesatisfăcător al tehnicii construcției. Majoritatea covîrșitoare a problemelor suferă de lipsa de economie în folosirea materialului. În cele mai multe cazuri se naște impresia că autorii problemelor merg pe linia rezistenței minime, mulțumindu-se numai cu realizarea ideii propuse. Redarea conținutului problemei într-o formă cît mai activă și economică lipsește în aproape toate problemele prezentate la campionat".

Iată și un exemplu de încălcare a principiilor economiei.

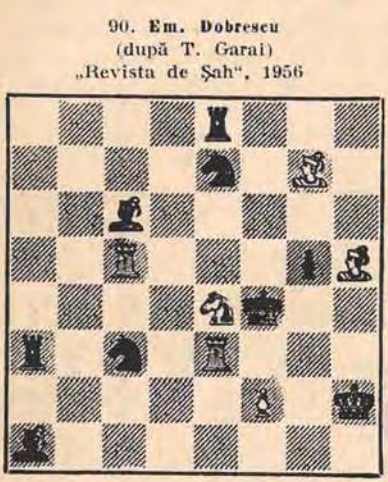
89. T. Garai
Locul VII la campionatul României, 1955

2× (11+12)

Această problemă realizează un cuplu de apărare prelungită, combinat cu un antidual. Acest antidual este impur, deoarece după **1.Dc5** Ced5 nu merge 2.Te4× nu numai din cauza deschiderii liniei de acțiune a Te8, ci și din cauza faptului că și Cc3 controlează cîmpul e4. Variantele 1...Dd5 și 1...D:g3+ sînt banale și nu îmbogățesc conținutul problemei, pentru care motiv este mai bine să se renunțe la ele. Însă nu acest lucru este cel mai impor-

tant. Așa cum am spus mai sus, principalul defect îl constituie completa ignorare a economiei de material. Nu este de mirare faptul că s-a reușit eliminarea a nu mai puțin de opt piese de prisos, între care și două dame, după cum arată reconstrucția ce urmează.

90. Em. Dobrescu
(după T. Garai)
„Revista de Șah", 1956



2× (7+8)

1.Cg3! (amenință 2.Ne5×)
1...Cc3 oriunde 2.Ce2×
1...Ced5! 2.Te4×
1...Ce7 oriunde 2.Tf5×
1...Ced5! 2.Tf3×.

Maeștrii Em. Dobrescu și V. Nestorescu, preocupați de „unele lipsuri rezultate dintr-o insuficientă atenție manifestată de tinerii compozitori față de forma lucrărilor lor", publică într-un număr al Revistei de Șah (1956) un articol instructiv despre „Tehnica construcției problemelor de șah", din care extragem următorul pasaj: „Unul din criteriile de apreciere a unei probleme de șah este, după cum se știe, economia de material. Nu este de loc întîmplătoare cerința ca problema să prezinte în modul cel mai simplu, cu materialul cel mai redus, conținutul de idei. Respectarea unității dintre conținut și formă este un principiu de bază în orice activitate creatoare. Pornind de la această premisă, devine clară necesitatea unei munci serioase din partea compozitorilor care doresc să obțină succese în munca lor de creație".

Exemplificarea afirmațiilor de mai sus fiind cît se poate de justă și instructivă, am găsit utilă reproducerea problemelor ce urmează o dată cu reconstrucțiile lor propuse de cei doi autori menționați mai sus.

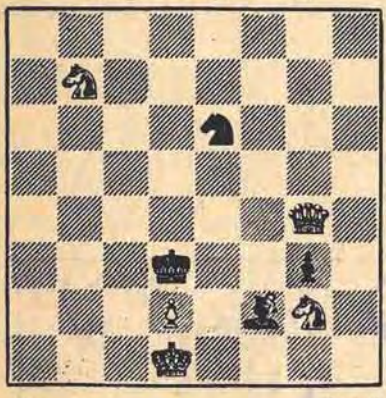
91. P. Vătărescu
„Revista de Șah", 1954

2× (8+6)

Intenția. 1.Ca5! (zugzwang)
1...C oriunde 2.T:e6×
1...Cf5! 2.Cg6×
1...Ne2(f1) 2.Cg6×
1...Nc2(b1) 2.Cc4×
1...Nf5! 2.Db8×, însă din cauza pionului g5 problema este insolubilă:
1...g4! 2.?×.

În problema de mai sus dama albă nu este folosită în măsura posibilităților. Într-o formă de zugzwang autorul a încercat să prezinte apărarea prelungită de gradul II. Ideea interesantă a problemei putea fi însă realizată cu un material mult mai redus, așa cum demonstrează reconstrucția de mai jos.

92. **Reconstrucție**
după P. Vătărescu
„Revista de Șah", 1956



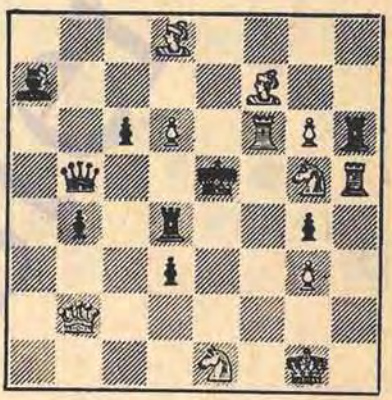
2× (5+4)

1.Da4! (zugzwang)
1...C oriunde 2.Cf4×
1...Cd4! 2.Cc5×
1...N oriunde 2.C(:)e1×
1...Nd4! 2.Dc2×.

Reconstrucția are cu cinci (!) piese mai puțin, problema devenind un „Meredith", eliminîndu-se și insolubilitatea originalului, dar cu toate acestea conținutul a rămas același.

Mai citäm în continuare: „La observațiile făcute celorlalte probleme se adaugă și alta, privitoare la modul cum este legată amenințarea de conținutul problemei. Este în general cunoscut din practica compozitorilor că realizarea desăvîrșită a unei probleme este de multe ori împiedicată de fixarea mutării-cheie. Aceasta nu se întîmplă decît atunci cînd problema nu este concepută de la început pînă la sfîrșit ca un tot unitar, cînd autorul, urmărind mecanismul de realizare a temei, lasă pentru ultimul moment născocirea unei chei potrivite. O astfel de impresie lasă și problema din diagrama ce urmează:

93. **A. Dumitrescu**
„Revista de Șah", 1953



2× (11+9)

1.Df2! (amenință 2.Df5×)
1...Tc4 2.C:d3×
1...Td5 2.Te6×
1...T:d6 2.Tf5×
1...Te4 2.Cgf3×
1...Tf4 2.g:f4×.

Ideea reprezentată aici este interesantă, deși mult tratată în literatura problemistică, dar prezentată într-o formă greoaie. De remarcat că bateria Cg5—Th5 servește numai pentru realizarea matului în varianta 1...Te4".

94. **Reconstrucție**
după A. Dumitrescu
„Revista de Șah", 1956

2× (8+8)

1.c3! (amenință 2.c:d4×)
1...Ta4 2.c4×
1...Tb4 2.c:b4×
1...Tc4 2.C:d3×
1...Te4 2.Tf5×
1...Tf4 2.Te7×
1...Td5 2.C:g4×
1...Td6 2.Df5×.

„În reconstrucția alăturată ideea este realizată în 7 variante (în loc de 5!), într-o formă mult mai economică și ușoară care, deși destul de îndepărtată de original, servește totuși drept justificare a celor afirmate mai sus: amenințarea să nu fie ruptă de conținutul problemei, astfel ca piesa care efectuează mutarea-cheie să ia parte activă la desfășurarea soluției și în limitele permise de tema problemei, maturile trebuie să fie realizate prin mijloacele cele mai simple".

Încheiem prima parte a acestui capitol cu prezentarea unei probleme compusă de trei compozitori tineri și realizînd o temă modernă, cunoscută sub numele de tema „Crimeia".

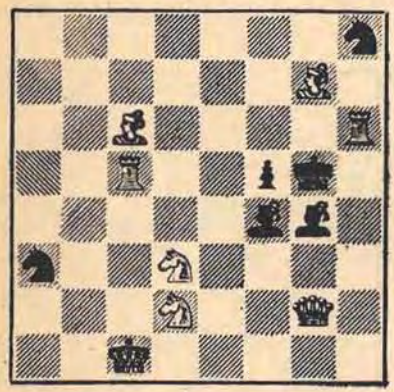
95. **F. și I. Rossomaho și R. Nazarov**
Concursul revistei „Șahmatî v S.S.S.R."
1950

2× (8+8)

În urma cercetării acestei probleme, maestrul L. Loșinski, arbitrul concursului, a menționat că tinerii compozitori n-au acordat suficientă atenție prelucrării acestei teme interesante. Soluția problemei este următoarea: 1.Nc8! (am. 2.T:e6×) cu două variante tematice, care constituie tema „Crimeia" — 1...Nd6 2.Ce4× și 1...Nf4 2. Cd5×. Nebunul alb de la e1 este necesar numai pentru varianta secundară: 1...N:c3+ 2.N:c3×. Aceasta dăunează problemei, iar simțul artistic al autorilor nu le-a sugerat ameliorarea poziției. Nu este greu totuși de observat că, plasînd dama albă la f3, putem suprima neeconomicul Ne1. Unele modificări ale poziției, pro-

puse de Loșinski, au dus la o poziție mai acceptabilă și mai economică (vezi diagrama nr. 96).

96. Reconstrucție



2× (8+6)

Însă și în această versiune problema suferă de lipsa variantelor secundare, care ar da amploare conținutului strategic, soluția ei rămînînd, după cheia **1.Nd7!** (amenință 2.T:f5×), tot cu trei variante, ca și originalul.

În urma prelucrării mai esențiale făcute de maestrul Loșinski, a rezultat o nouă versiune care ne demonstrează că, cu prețul unor adăugiri neînsemnate de material (pionul alb de la g5), conținutul problemei se poate lărgi. Într-adevăr, după **1.Nb8!** (amenință 2.T:d6×) mai apar, afară de cele trei variante inițiale, încă două variante secundare, reprezentînd evacuarea orizontalei a treia și blocarea cîmpului f5: 1...Ce4 2. Dh3× și 1...Cf5 2.Ng8× (vezi diagrama nr. 97).

97. L. Loșinski

(după Rossomaho și Nazarov)

2× (9+6)

Subliniem că cele două **curse tematice** (1.Nc5!? Ne4! 2.?× și 1.Nd4!? Nc6! 2.?×), blocînd cu nebunul alternativ unul din cele două cîmpuri de pe care calul alb, dezlegat prin plecarea nebunului negru, ar putea face mat regele negru, constituie esența temei „Crimeia".

După cum am văzut, compozitorii, elaborînd idei interesante, adesea nu acordă atenție suficientă chestiunilor pur tehnice, din care cauză problemele lor sînt lipsite de gradul de perfecțiune necesar creațiilor cu adevărat artistice.

Pînă aici am tratat tehnica compunerii problemelor cu mat în două mutări, adică genul de probleme mai accesibile debutanților, avînd soluția scurtă și conținînd combinații mai mult sau mai puțin simple.

*

Pentru problemiștii mai avansați, vom studia mai jos problemele cu mat în trei mutări, care deschid orizonturi

mai largi compozitorilor dornici să cerceteze mai profund combinațiile strategice ale jocului. Problema în trei mutări este „mai lungă" decît cea în două mutări deoarece soluția ei conține de fapt cinci mutări: trei mutări ale albului și două ale negrului. Forma artistică în problemele cu trei mutări este realizată atunci cînd conținutul problemei se extinde asupra întregii soluții — atît asupra cheii și apărărilor negrului, cît și asupra mutării a doua și a mutării de mat ale albului. Este important ca negrul să nu fie lăsat fără posibilitatea de apărare, ci să poată opune rezistență activă și după mutarea a doua a albului, iar rețeaua tablourilor de mat să fie bine ramificată.

Principiul de bază în compoziția modernă, după cum se știe, este economia mijloacelor. Unul din aspectele acestui principiu este tendința spre realizarea maturilor regulate în variantele principale (tematice), ca o încheiere estetică a combinației strategice desfășurate în cursul soluției. Dar despre aceasta vom vorbi mai pe larg în partea a doua a acestei lucrări, cînd vom prezenta diferite școli de compoziție. Deocamdată vom studia cîteva exemple, care ne vor servi pentru demonstrarea principiilor tehnice specifice problemelor cu mat în trei mutări.

Am demonstrat în capitolele precedente că o problemă devine o creație cu adevărat artistică atunci cînd autorul reușește să stabilească un echilibru armonios între forma și conținutul ei. Apariția acestui moment în procesul de realizare a concepției este indicată de simțul artistic al compozitorului.

Maturile regulate înfrumusețează întotdeauna problema. De aceea compozitorul trebuie să verifice, înainte de toate, dacă nu este posibilă realizarea combinației concepute într-o astfel de formă. Foarte caracteristic din acest punct de vedere este exemplul de mai jos.

98. A. Kraemer
„Die Schwalbe", 1931

3× (7+12)

În problema din diagrama nr. 98 este realizată o combinație logică tăioasă. Dacă albul va încerca cheia 1.Dg5, cu amenințarea 2.Ca8+ (sau 2.Cd5+) N:C 3. Dd8×, atunci negrul va răspunde printr-o apărare fină: 1...Na8! ! și acum nu mai merge 2.C:a8+, deoarece după 2...D:a8 nu mai este posibil mat la mutarea a treia. De aceea albul trebuie să joace **1.Dh4!** (cu aceeași amenințare), pentru ca la 1...Na8 să înlăture dama neagră de la paza cîmpului a8: 2.D:f2+! D:f2 3.C:a8× (matul nu este pur, deoarece cîmpul c7 este păzit de două figuri albe).

99. R. Kofman

„II Problema", 1932

3× (9+11)

Diagrama nr. 99 demonstrează că aceeași compoziție poate fi realizată cu introducerea maturilor regulate. Cursa tematică este 1.Df2? Nc2! !, iar soluția reală începe cu cheia **1.Dg1!** (amenință 2.Cc2+ N:c2 3.Dc5× — mat regulat). După apărarea tematică 1...Nc2 urmează o mutare liniștită (fără „șah") 2.Dg8! (amenință 3.Df8×) și după 2...D:g8 3.C:c2× avem al doilea mat regulat. Al treilea mat regulat este realizat cu nebunul negru legat: 1...f3 2.Dc3+ Nd3 3.Cc2×. Nu putem trece cu vederea că și cheia a devenit mai bună prin faptul că lasă regelui negru un cîmp de refugiu.

Problema nr. 100 ne înfățișează tema contrașahurilor în trei variante. Cheia **1.N:f3!** este perfect tematică, pentru că deschide bateriei negre orizontala a cincea, permițînd o serie de contrașahuri. Variantele tematice sînt: 1...Ne7+ 2.Dc5! (altfel ar urma 2...Nb4+!) și la 2...T:c5+ 3.N:c5×, iar la 2...T:h4 3.Nh2×, 1...Nf6+ 2.De5 iar la 1...N:h4+ 2.Dd5!, pentru ca la 2...Nf2! să răspundă cu 3.Ng2×. Însă ideea interesantă este compromisă cu desăvîrșire din cauza defectelor de construcție: mutarea de cheie ia regelui negru, fără nici o compensare, cîmpul de refugiu și afară de aceasta mai capturează pionul negru, ceea ce este inestetic pentru o problemă cu trei mutări. Totodată în această problemă există o amenințare scurtă multiplă — după cheie amenință cu mat oricare retragere a nebunului de la g1. De asemenea constituie amenințare oricare mutare a damei albe, inclusiv pe cîmpurile tematice c5, d5 și e5. Pentru acest motiv contrașahurile negrului nu constituie o apărare propriu-zisă contra amenințărilor albului, ci servesc numai pentru diferențierea mișcărilor damei albe la mutarea a doua.

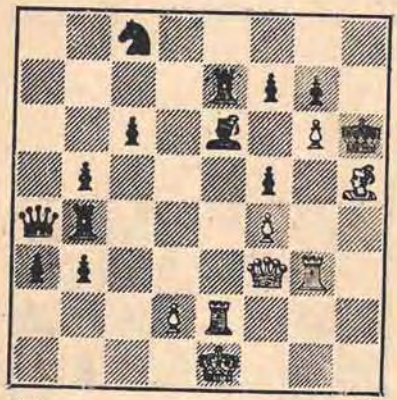
100. C. S. Kipping

„Ned-Ind. Schaakbond", 1926

Premiul III

3× (8+10)

101. R. Kofman
Revista „64", 1933



3× (6+13)

Reconstrucția de pe diagrama nr. 101 ne demonstrează că a fost cu totul posibilă înlăturarea tuturor defectelor menționate mai sus. Într-adevăr, cheia **1.Th2!** creează amenințarea 2.De3! (pentru ca la 2...T:f4 să poată face mat prin 3.Nf3 sau e2, d1×). Cele trei variante tematice sînt: 1...Nc4+ 2.De2! (altfel ar urma 2...Nf1!, împiedicînd matul la mutarea a treia) T:e2+ 3.N:e2×, 1...Nd5+! 2.De4! (pentru a împiedica 2...Ng2!) N(T):e4 3.Nf3(e2)× și 1...Nd7+ 2.De3! etc.

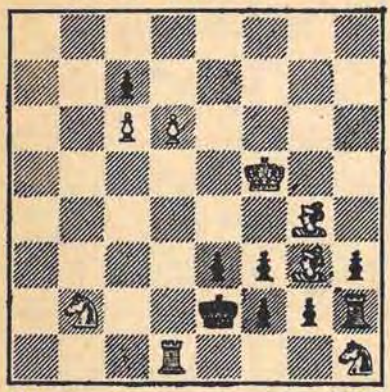
Defectele demonstrate la problemele de mai sus se datoresc faptului că autorii lor n-au stăruit suficient în căutarea aranjamentelor mai adecvate pentru realizarea combinațiilor ce și-au propus. Sînt însă destul de frecvente și cazurile cînd problemiștii nu acordă suficientă atenție prelucrării pur tehnice a problemelor. În problema din diagrama nr. 102 este reprezentată, în două variante, o combinație originală de apărare — **promoția minoră** (transformarea în figuri slabe) a doi pioni negri cu scopul de a obține „pat".

102. A. Kopnin
„Șahmatî v S.S.S.R ", 1948

3× (15+8)

Soluția: **1.Cf5!** (amenință 2.d8D și 3.Dd3×) f1N! 2.Rg4! (altfel negrul este „pat") Tf4+(:g3+, :f5) 3.R:T×, 1...g1C! 2.Nd6! (deblocînd cîmpul g3 pentru calul alb și făcînd posibilă mutarea cu pionul blocat din e7 pentru a evita poziția de „pat") etc. și o variantă secundară 1...f1C 2.Ne1! (zugzwang) Cf1 oriunde 3.Cg3×. Bucuros că problema a „ieșit" autorul ei s-a grăbit s-o publice, pe cînd abia acum trebuia să înceapă munca pentru perfecționarea formei. Se cuvine ca o problemă să fie trimisă spre publicare doar atunci cînd autorul ei s-a convins că a luat totul de la schema compoziției, că ideea nu se mai poate amplifica sau prelucra mai economic și că nu există un aranjament mai bun decît cel ales.

103. **L. Loșinski**
„Șahmati v S.S.S.R.", 1948

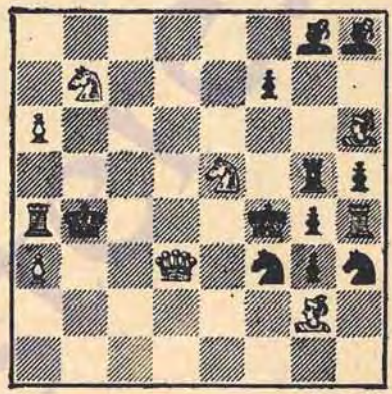


3× (9+7)

Cele de mai sus sînt confirmate de poziția din diagrama nr. 103, care reprezintă o reconstrucție a problemei lui Kopnin. Maestrul Loșinski a reușit, fără să modifice schema, nu numai să înlăture șapte (!) piese, inclusiv dama albă, ci să mai și adauge încă o variantă secundară foarte interesantă, de asemenea cu promoția minoră a unui pion negru: cheia 1.d7! creează amenințarea 2.d8D ca și originalul. Variantele tematice sînt: 1...f1N! 2.N:h3! f2 3.Ng4×, 1...g1C! 2.Nd6! c:d6 3.Cg3×, iar variantele secundare (netematice, fără „pat" după 2.d8D): 1...f1C 2.Ne1 și 1...g:h1C 2.Rf4! (nu 2.d8D? din cauza 2...C:g3+!) și 3.N:f3×.

Completăm acest capitol cu prezentarea unei probleme foarte interesante care s-a clasat pe primul loc într-o secție a concursului de compoziție din U.R.S.S., pe anul 1950. Tema impusă a fost formulată astfel: „Prin cheie regele alb se expune contrașahurilor; efectele negative ale acestor contrașahuri vor fi exploatate doar la mutarea a treia, de mat". Compozitorul S. Pugaciov a găsit un mecanism admirabil (vezi problema nr. 104).

104. **S. Pugaciov**
„Șahmati v S.S.S.R.", 1950



3× (10+10)

Pare cu totul imposibil ca într-o astfel de poziție tăioasă, cu o baterie albă atît de puternică, să nu existe soluții duble. Și totuși această problemă nu are decît o singură soluție! Cheia este pe cît de dificilă, pe atît de neașteptată: **1.Rc4!** !, cu amenințarea (dacă negrul joacă, spre exemplu 1...Nh7) 2.Rd5+ Cd4 3.Df3×. Variantele tematice rezultă în urma contrașahurilor date de bateria neagră a pionului: 1...f6+ 2.Re3+ Nc4 3.Cg6× (exploatînd **dezlegarea mascată** a calului alb e5 pe diagonală), iar dacă 2...R:e5 3.De4× (exploatînd blocarea cîmpului f6); a doua variantă rezultă după 1...f5+ 2.Re5+ Nc4 3.Cg6× (dezlegarea mas-

cată a Ce5 pe orizontală), iar la 2...R:e5 3.Dd6× (exploatînd blocarea cîmpului f5).

Există și variante secundare: 1...C:e5+ 2.Rb3+! Cc4 3.De4×, 1...R:e5 2.Ta5+ Rf6 3.Dd6×, iar la 2...Rf4 3.D:f3×.

O concepție monumentală, păcat însă că autorul nu a găsit o formă corespunzătoare.

Defectele esențiale ale problemei sînt: calul alb de la b7 prea puțin activ și aglomerarea pieselor pe flancul regelui, în special turnul alb pasiv de la h4. Dualurile existente la mutarea de mat din amenințare (3.De4×, 3.Df3× și 3.T:d4×) nu dăunează prea mult problemei, deoarece ele n-au loc după mutarea rațională a negrului 1...Nh7.

Judele concursului, maestrul Loșinski, fiind atras de conținutul acestei lucrări valoroase, scrie următoarele:

„M-am decis să mă conving dacă concepția acestei probleme se pretează la o elaborare mai reușită, dacă forma ei poate fi ameliorată. Pentru aceasta era necesară, în primul rînd, stabilirea funcțiilor îndeplinite de unele figuri". Iată constatările făcute de maestrul Loșinski.

Pionul a6 nu lasă turnul alb să ajungă de la a4 pe orizontala a șasea, lichidînd prin aceasta o dublă soluție.

Nici o altă figură (nici albă, nici neagră) nu poate fi folosită pentru acest scop. Însă același rezultat poate fi obținut prin mutarea pionului alb la c6, ceea ce îl apropie de cîmpul luptei și eliberează coloana „a" pentru turnul alb, ameliorînd astfel înfățișarea grafică a problemei.

Calul alb din b7 ia regelui negru, în unele variante, cîmpul d6. Altă modalitate pentru paza acestui cîmp nu există. De aceea pasivitatea calului b7 poate fi trecută cu vederea, fără a fi considerată drept un defect esențial de construcție.

Să privim acum flancul regelui. Funcția turnului alb de la h4 nu este de invidiat. El servește numai pentru legarea pionului negru g4 în variantele cînd dama albă face mat regele negru de la cîmpul f3. Dacă vom înlătura acest pion de pe tablă, atunci trebuie să dispară, în mod automat, și turnul alb; totuși suprimarea pionului negru g4 nu este ușor de realizat, deoarece necesitatea de a institui o pază dublă asupra cîmpului g4 atrage după sine apariția dublelor soluții. Menționăm totodată că legarea turnului negru de la g5 nu este necesară și s-a născut, probabil, din necesitatea de a opri accesul regelui negru pe cîmpurile g5 și g7 (în varianta

105. L. Loșinski
(după Pugaciov)

3× (9+10)

1...R:e5 2.Ta5+ Rf6 3.Dd6×). Plasînd turnul negru la h5 și curățind coloana „g" se pot ataca toate cîmpurile acestei verticale cu turnul de la g1. Poziția va lua următoarea înfățișare (vezi diagrama nr. 105).

Soluția acestei versiuni rămîne fără nici o schimbare: **1.Rc4!** ! (amenință 2.Rd5+) f6+ 2.R:c3+, iar la 1...f5+ 2.Rc5+ etc.

În încheiere dăm un extras dintr-un articol interesant și instructiv al compozitorului R. Kofman, care a căutat să demonstreze mai detailat **cum trebuie elaborată o problemă.**

Ca punct de plecare a fost aleasă problema de mai jos.

106. **V. Timonin**

„Șahmati v S.S.S.R.", 1963

3× (8+11)

Autorul a formulat tema acestei compoziții astfel: „Negrul își blochează, în trei variante tematice, cîte două cîmpuri din zona regelui său".

Soluția începe prin **1.Na5!**, evacuînd preventiv verticala „b" pentru dama albă, care amenință cu 2.Db3+ c4 3.Db5×. În cele trei variante principale (tematice) ce rezultă după apărările eficace ale negrului, albul, în vederea scopului propus, își sacrifică pe rînd figurile grele de care dispune: 1...C:e4 (autoblocarea voluntară a cîmpului e4) 2.Te5+! N:e5 (autoblocarea forțată a cîmpului e5) 3.Ce7×; 1...b:c6 (o nouă autoblocare voluntară) 2.Td6+! N:d6 (autoblocarea forțată a celui de al doilea cîmp) 3.Cf6× și 1...c4 (iarăși autoblocarea voluntară) 2.D:d4+! C:d4 3.Cb4×. Jocul tematic este completat de două variante secundare: 1...d:c3 2.C:c3+ Rc4 3.Ne6× și 1...Ca1(b4+) 2.C(:)b4+ c:b4 3.N:b7×.

Să cercetăm jocul tematic din punct de vedere al **purității scopului** urmărit.

Prima variantă nu provoacă obiecțiuni, deoarece încercarea Cc6—e7+, la prima sau la a doua mutare, eșuează numai din cauză că cele două cîmpuri e4 și e5 încă nu sînt autoblocate.

În varianta a doua ideea este realizată mai puțin curat. Deși scopul final al sacrificării turnului la d6 este de a forța autoblocarea cîmpului d6, totuși mutarea 2.Td6+ mai are un scop suplimentar — eliberarea cîmpului f6 pentru calul alb. De aceea aici nu mai există o încercare analoagă cu cea din prima variantă — Ce4—f6+.

Și mai rău se prezintă cazul în varianta a treia, căci după apărarea 1...c4, încercarea 2.Cb4+ eșuează din cauza răspunsului 2...C:b4+ și nu din cauză că regele negru ar putea să fugă la c4 sau la d4. Dar, afară de aceasta, sacrificarea dămei după 1...c4 are de scop nu blocarea cîmpului d4 (care este

blocat chiar în poziția inițială), ci înlăturarea calului negru de la paza cîmpului b4.

Incontestabil că această diversitate a motivărilor strică integrității concepției, ca și exprimării ideii în forma ei pură.

Din cele de mai sus se constată că cei doi nebuni albi sînt folosiți doar în variante secundare. Desigur, introducerea a două figuri albe care nu participă în nici un fel la desfășurarea jocului tematic (cu toate că unul din cei doi nebuni efectuează mutarea de cheie) trebuie considerată ca un defect al construcției. Fiecare figură albă pusă pe tablă trebuie să fie activă măcar într-una din variantele tematice!.

Trebuie să ne mai oprim și asupra chestiunii dualurilor.

La problema de mai sus, în prima variantă, cîmpul e4 poate fi blocat nu numai de cal, ci și de pion 1...f:e4. În ultimul caz albul poate să joace, afară de continuarea tematică 2.Te5+, și o mutare simplă 2.Td8+. Însă această eventualitate nu o putem califica drept un dual grav, deoarece mutarea 1...f:e4 nu constituie o apărare împotriva amenințării create prin cheie. Dacă problema ar fi construită însă sub formă de zugzwang (și nu cu amenințare), atunci această posibilitate de a continua jocul în două moduri ar trebui considerată ca un dual grav.

Vom încerca acum să prelucrăm problema astfel ca să obținem cele trei variante tematice lipsite de defectele constatate mai sus, căutînd totodată să încredințăm cît mai multe sarcini figurilor albe.

107. R. Kolani
(după V. Timonin)

3× (10+11)

După mai multe încercări, autorul articolului citat mai sus s-a oprit asupra versiunii din diagrama nr. 107. Se constată că problema a trebuit să fie prelucrată fundamental, schimbîndu-se atît cheia, cît și caracterul amenințării, iar nebunul negru, care bloca la versiunea originală cîte un cîmp din zona regelui, a fost înlocuit printr-un cal.

Iată soluția reconstrucției: 1.Dd8!, creînd amenințarea 2.Cf2+ R:f5 (2... Rf4 3.Tf3×) 3.D:f6×. Variante tematice: 1...c:d3 2.Te3+! C:c3 3.Cg3×, 1...N:f5 2.Tf4+! C:f4 3.Cf2× și 1... e:d4 2.Dd5+! e:d5 (2...R:d5 3.Nf3×) 3.Cd6×.

Observăm că în această versiune jocul tematic este perfect pur în toate variantele, ceea ce ridică valoarea reconstrucției în comparație cu originalul. Variante secundare: 1...D:d4 2.Da8+ Dd5 3.Cc5×, 1...Ce2 2.Cc5+ D:c5 3.Nc2×, și 1...Dd7 2.Da8+ etc. Mutările 1...Cb3 și 1...e:f5 nu constituie apă-

rări contra amenințării și de aceea dualurile ce apar în aceste variante sînt minore, fără nici o importanță.

Este bine stabilit că inițierea unui problemist începe întotdeauna cu dezlegarea problemelor. Este prima etapă cînd un șahist începe să îndrăgească această artă și cînd se poate întrevedea dacă el va ajunge să aibă și compoziții proprii sau va rămîne un admirator sporadic al frumosului în șah.

Dezlegînd o problemă de șah, găsim — în primul rînd — soluția formală a problemei, adică acea succesiune de mutări care duce la realizarea enunțului.

Apoi determinăm conținutul problemei, identificînd ideea de bază a compoziției, pentru a cărei realizare a și fost compusă problema.

Și, în sfîrșit, analizăm construcția pentru a aprecia în ce măsură autorul a izbutit să realizeze concepția, învingînd greutățile de ordin tehnic.

Acestor trei etape le corespund trei trepte în dezvoltarea și formarea unui compozitor de probleme.

Treapta cea mai de jos este aceea cînd un dezlegător se limitează la căutarea soluției formale. În această perioadă problema nu este apreciată decît din punctul de vedere al dificultăților întîmpinate de dezlegător la găsirea mutărilor soluției, după cum a reușit compozitorul să le mascheze. Prin această etapă trec toate cadrele noi de iubitori de probleme.

Treapta următoare în calificare cere unui problemist o cunoaștere oarecare a temelor și ideilor. La această etapă problema este apreciată din punctul de vedere al originalității concepției și al mecanismului ales de compozitor.

În sfîrșit, la treapta a treia — treapta superioară a calificării, care coincide de altfel cu începutul creației proprii — dezlegătorul supune analizei critice construcția problemei, o apreciază din punctul de vedere al execuției artistice și al măiestriei tehnice.

Cu considerațiile de mai sus încheiem prima parte a lucrării de față, fixînd totodată obiective bine precizate în calea formării unui compozitor șahist.

Despre studii (finaluri artistice)

Studiile de şah sînt poziţii de final cu conţinut neobişnuit.

R. RETI (1889—1929)
Mare maestru internaţional

Ce este un studiu?

La începutul acestui manual s-a mai menţionat că compoziţia şahistă a luat naştere din jocul practic, înregistrîndu-se, pe vremuri, sfîrşituri de partidă dintre cele mai interesante, care conţineau combinaţii instructive şi de efect. Ulterior însă, şahiştii înzestraţi cu fantezie combinativă au încercat să compună astfel de finaluri în mod artificial pentru a reprezenta combinaţii mai puţin comune, surprinzătoare chiar, urmărind totodată şi un scop didactic.

În felul acesta s-a născut compoziţia, care, precum se constată, are o legătură strînsă cu jocul practic. Compoziţia reprezintă însă ideile strategice şi momentele tactice ale luptei ce se desfăşoară pe tabla de şah între doi adversari, **într-o formă pură, economică şi artistică.**

Primele studii au fost, ceea ce este de altfel natural, destul de simple, reprezentînd combinaţii elementare, deşi de efect, dar cu joc forţat prin sacri-

108. J. Greco
Anul 1656

Remiză

ficii paradoxale, menite să impresioneze pe dezlegători. Iată cîteva exemple caracteristice (vezi studiul 108).

Superioritatea materială a negrului este incontestabilă şi totuşi albul reuşeşte, printr-un sacrificiu surprinzător, să obţină o poziţie teoretică de remiză: 1.Ta8+ Tf8 2.T:f8+! (pentru a aduce regele negru pe cîmpul f8) R:f8 3.Nh6!! (iată pentru ce albul a provocat schimbul turnurilor — pionul g7 nu poate înainta fiind legat!) g:h6 (dacă 3...Rf7 atunci 4.N:g7! urmat de 5.Rg3) 4.Rg(h)3 şi negrul nu poate cîştiga, deoarece pionul de margine nu se transformă, fiind lipsit de sprijinul nebunului său.

109. **Del Rio**
Anul 1750

Albul cîştigă

Albul nu poate să împiedice transformarea pionului decît sacrificîndu-şi pentru aceasta nebunul, dar, după acest schimb, negrul este acela care cîştigă! Atunci ce-i de făcut? Să urmărim soluţia: 1.Nf3+ Rg1 2.Nh1! R:h1 3.Rf1!! (iată cheia enigmei — negrul este în zugzwang!) d5 4.e:d5 e4 5.d6 e3 6.d7 e2+ 7.R:e2 Rg2 8.d8D h1D 9.Dg5+ Rh3 10.Dh5+ Rg2 11.Dg4+ Rh2 12.Rf2! urmat de mat.

110. **J. G. Campbell**
Anul 1855

Remiză

Un studiu fără luptă! Dacă albul n-ar avea la îndemînă unica „combinaţie" salvatoare, cîştigul negrului ar fi iminent, nebunul alb neputînd împiedica transformarea pionului. Iată cum se salvează albul: 1.Nd2 g(h)2 2.Na5! g(h)1D 3.b4!! şi după orice răspuns al negrului albul este pat.

Cu timpul studiul, graţie lucrărilor mai multor compozitori de seamă, a ajuns la o dezvoltare însemnată, ceea ce a îngăduit „clasicilor" — întemeietorii şcolii artistice — să elaboreze unele reguli de care compozitorii nu pot să nu ţină seama în munca lor creatoare.

Dar, înainte de toate, să încercăm a da o definiţie studiului în general şi

a arăta deosebirile esenţiale ce există între un studiu şi o problemă.

Un studiu de şah reprezintă o poziţie de final de partidă, alcătuit artificial, avînd enunţul „alb joacă şi cîştigă" sau „alb joacă şi face remiză".

Ca aspect exterior, studiile se deosebesc, îndeobşte, de probleme prin naturaleţea poziţiei, în care forţele în luptă sînt mult mai echilibrate, neexistînd acea superioritate flagrantă a albului, atît de obişnuită la probleme. Adesea găsim chiar studii la care negrul predomină din punct de vedere al materialului de care dispune, astfel că pentru alb se anunţă chiar de la început o luptă îndîrjită, el făcînd apel la toate resursele limitate de care dispune, pentru a salva partida.

Pe de altă parte, studiul se deosebeşte de problemă şi prin faptul că enunţul studiului nu impune niciodată numărul de mutări pentru realizarea cîştigului sau pentru obţinerea remizei.

De asemenea, spre deosebire de problemă, soluţia unui studiu nu este nevoie să fie dusă pînă la mat. Pornind dintr-o poziţie, care adesea pare a fi paradoxală din punct de vedere al forţelor în joc faţă de enunţul care se impune, se ajunge, după descoperirea intenţiei autorului, la o poziţie în care superioritatea albului (sau imposibilitatea pentru negru de a forţa cîştigul) devine evidentă, fără a fi nevoie de a continua jocul pînă la mat.

Pentru considerentele mai sus enumerate, studiul este de bună seamă mai apropiat de jocul practic decît problema.

Este evident că enunţul studiului, ca o creaţie artistică, va trebui să fie realizabil pe o singură cale — originală şi în suficientă măsură mascată.

De aici devine limpede că **studiul** — după cum susţine compozitorul A. Gurvici în articolul său „Poezia şahului" — **respinge prin însăşi esenţa sa orice şablon şi rutină a gîndirii şahiste, îşi bate joc de aplombul şi de mulţumirea de sine a obişnuitei „raţiuni sănătoase", cerînd în schimb o privire ascuţită şi mereu trează asupra poziţiei, pentru a putea descoperi posibilităţile surprinzătoare, adînc ascunse în ea şi astfel, îmbogăţind mereu iniţiativa şahistului, dezvoltă simţul şi aptitudinile combinative ale acestuia.**

Cum trebuie să fie un studiu?

Ne-a rămas să rezumăm regulile ce au fost elaborate de reprezentanţii clasici ai şcolii artistice (A. Troiţki, fraţii Platov, L. Kubbel şi H. Rinck).

În primul rînd, se cere ca poziţia iniţială a studiului să fie cît mai naturală, alcătuită cu economia maximă a materialului.

Al doilea deziderat constă în cheia frumoasă a soluţiei; adesea se întîlnesc totuşi studii la care soluţia începe cu un atac direct asupra regelui advers (prin „şah"). Însă, în timp ce o astfel de cheie este condamnată la probleme, ea se tolerează cu uşurinţă la studii, cu atît mai mult cu cît mai întotdeauna

cu „şahuri" începe jocul introductiv care serveşte la mascarea intenţiei autorului, iar soluţia, fiind cu mult mai lungă decît la probleme, dă posibilitatea autorului să introducă mutări-surprize, constituind aşa-numitele „poante", după consumarea jocului introductiv.

Se mai cere, în al treilea rînd, ca lupta ce se duce de-a lungul soluţiei să fie gradată, crescînd în intensitate şi culminînd cu poanta, după care va urma deznodămîntul.

Şi, în fine, compozitorul, abordînd o idee, trebuie să caute ca reprezentarea ei să fie originală, nemaiîntîlnită pînă atunci sau, cel puţin, îmbogăţită cu unele elemente inedite.

Meritul compozitorilor clasici rezidă în faptul că ei au reuşit să aducă în studiu **lupta** specifică jocului practic, reprezentînd această luptă în toată frumuseţea şi diversitatea ei magnifică, exprimînd-o totodată într-o formă artistică — pură şi economică.

Cum se naşte un studiu?

Pentru a compune un studiu este nevoie a găsi de la început o **idee de bază**, iar apoi a concepe un **joc final** care va servi pentru realizarea acestei idei.

Însă astfel se obţine doar o **schiţă** a studiului. Pentru ca schiţa să devină un studiu veritabil, este nevoie să i se adauge şi un **joc introductiv**.

Prelucrînd o idee de şah oarecare, scoasă dintr-o partidă sau împrumutată dintr-un studiu, luată dintr-o problemă sau găsită independent de oricare sursă la tablă, compozitorul va căuta s-o prezinte în toată plenitudinea, dar totodată şi într-o formă pură.

Efectul maxim va putea fi atins prin eliberarea poziţiei de tot ce nu este indispensabil pentru reprezentarea ideii abordate. Mascarea intenţiei se va face nu prin îngrămădirea dezordonată a pieselor, ci prin interdependenţa profundă a figurilor active, puţine la număr, care vor trebui să pună în evidenţă cu cea mai mare intensitate atît însuşirile lor specifice, cît şi posibilităţile potenţiale.

Să încercăm acum a demonstra cum un sfîrşit de partidă poate servi drept o sursă de inspiraţie pentru alcătuirea unui studiu artistic. Să luăm, spre exemplu, o partidă dintre doi jucători anonimi, care a ajuns la poziţia din diagrama de mai jos.

111

Negrul, fiind la mutare și avînd un pion mai mult, a căutat să simplifice poziția, crezînd desigur că va putea valorifica astfel pionul său liber și îndepărtat de pe coloana „a". El a jucat în consecință 1...Tb8—b6 și la 2.T:b6 a continuat cu 2...T:g5?, la care a urmat răspunsul neașteptat de cîștig imediat: 3.Tb7! Această mutare reprezintă o idee de studiu destul de interesantă: albul nu reia turnul la g5, ci îl lasă în priză, exploatînd faptul că acesta nu poate părăsi coloana „g" din cauza amenințării 4.Tb8×, iar la retragerea lui pe cîmpul g8 se produce blocarea regelui negru: 3...Tg8 4.Th7×.

Combinația de mai sus a atras atenția compozitorului Herbstman, care s-a decis s-o prelucreze. El a acordat o mai mare activitate regelui alb, cu care ocazie a apărut o idee interesantă de alegere a cîmpului, apoi a mai adăugat o variantă în care are loc prinderea turnului negru. Procedînd la o reconstruire adecvată a poziției a realizat studiul de mai jos.

112. A. Herbstman

Albul cîștigă

Iată soluția studiului: **1.e6!** (pentru a putea ocupa cu regele cîmpul c6 fără a pierde turnul de la h6 după 1...Ta6+) f:e6 **2.Rc6!** (amenințînd cu 3.Th8×) a6 (nu merge 2...Ta6+ deoarece va urma 3.Rc7 și pionul a7 fiind blocat, matul imediat nu va putea fi evitat decît prin sacrificarea turnului) **3.Th8+ Ra7 4.Th7+!** (o mutare intermediară foarte importantă; acuma se vede de ce la mutarea a 2-a regele alb trebuia să ocupe cîmpul c6 și nu c7) Ra8 (sau 4...Rb8 5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 și turnul negru se pierde) **5.Rb6 Tb5+ 6.R:a6 Tb8 7.Ta7×**.

Mai dăm un exemplu interesant. O partidă dintr-un turneu a ajuns în poziția din diagrama ce urmează:

113.

Finalul a fost următorul: 1.Th1? T:g3 2.Th8+ Ne8 3.f5 Re7 4.f6+ R:f6! 5.N:e8 Rg7! și albul, fiind nevoit să se retragă cu turnul, trebuie să restituie figura cîștigată, partida sfîrșindu-se cu remiză.

Un compozitor, cercetînd sfîrşitul de partidă de mai sus, găseşte că acesta conţine o idee care ar putea să servească la alcătuirea unui studiu. Pentru aceasta se înlătură în primul rînd toate piesele care nu au o legătură directă cu ideea ce-l preocupă pe compozitor. Astfel se obţine următoarea schemă: Rc1, Th8, Nh5—Rf6, Ne8, Cc7. Încercînd să vedem cum se aplică ideea noastră la schema de mai sus, ne dăm seama că după 1.N:e8 Rg7 n-am realizat încă nimic, deoarece turnul trebuie să părăsească orizontala a opta şi nebunul cade. Este natural ca în faţa acestei situaţii să se nască întrebarea: ce s-ar fi întîmplat dacă turnul ar fi avut încă un cîmp liber pentru retragerea pe orizontală? Pentru a obţine un răspuns la această întrebare, mutăm toate figurile active cu un cîmp spre stînga, rezultînd poziţia: Rc1, Tg8, Ng5—Re6, Nd8, Cb7. Ne convingem îndată că, în această poziţie, albul cîştigă prin 1.N:d8 Rf7 2.Th8 Rg7 3.Te8 Rf7 4.Te7+ urmat de 5.T:b7. Însă un astfel de cîştig este brutal, inestetic şi nu poate satisface gustul artistic al unui compozitor.

Ce-i de făcut în cazul acesta?

Să mutăm calul de la b7 la c6, după care se obţine poziţia 114.

Analizînd această poziţie, observăm că şi în acest caz albul poate cîştiga după 1.N:d8 Rf7 2.Th8 Rg7 prin 3.Nf6+! R:f6 4.Th6+. Dar un astfel de cîştig, însoţit de sacrificarea nebunului, ne poate satisface şi de aceea ne oprim asupra acestei scheme.

Odată schema găsită, compozitorul trebuie s-o „îmbrace" într-un fel, adăugîndu-i un joc introductiv, căci altfel compoziţia nu va reprezenta decît o realizare schematică.

114. Schemă

Albul cîştigă

Diagrama ce urmează (nr. 115) reprezintă studiul compus de cunoscutul compozitor Gorghiev pe ideea de mai sus.

115. T. Gorghiev
„Şahmati", 1929
Premiul II

Alb cîştigă

Iată soluția, care începe cu un joc introductiv, cam forțat ce-i drept, însă legat organic de ideea de bază: **1.Nf6+ Rh7 2.Tg7+ Rh6 3.Tf7** (spre a putea continua cu 4.N:e7) **Rg6 4.Tf8 Cc6!** (iată că am ajuns la poziția cunoscută a schemei de mai sus) **5.N:d8 Rg7 6.Te8 Rf7 7.Th8 Rg7 8.Nf6+! R:f6 9. Th6+** și cîștigă.

Trebuie să menționăm că ultimul caz, în care compozitorul s-a inspirat dintr-o partidă, a necesitat o prelucrare mai amplă a ideii ce se găsea la sfîrșitul partidei în stare embrionară. Nu este de loc exclus că cercetările mai aprofundate ar putea să descopere alte resurse ascunse, mai complexe, ducînd la realizarea ideii sub o altă formă.

Pe de altă parte, în practica compozitorului se întîmplă adesea ca, după ce a cunoscut un studiu oarecare, el se inspiră din acesta și creează unul propriu, fără a repeta, bineînțeles, jocul din studiul din care s-a inspirat, ci dezvoltînd ideea într-o altă direcție.

De asemenea, se practică prelucrarea studiilor străine publicate, care conțin idei valoroase, dar într-o formă imperfectă, fiind lucrate în grabă sau fără ca autorul să posede o tehnică corespunzătoare.

Și, în fine, se întîmplă ca un compozitor să descopere o idee originală, fără a-i găsi o formă cuvenită din punct de vedere artistic, aceasta din urmă fiind realizată de un alt compozitor căruia primul i-a împărtășit-o. Astfel se naște un studiu colectiv.

Despre conținutul unui studiu

Din cele de mai sus am putut să ne dăm seama că conținutul unui studiu constă în lupta dintre alb și negru ce se desfășoară de-a lungul soluției. Această luptă duce, în cele din urmă, la o poziție finală, în care realizarea enunțului devine evidentă. **În acest conținut unic și inseparabil,** după cum precizează maestrul E. I. Umnov în lucrarea sa „Ce este compoziția șahistă", **se pot deslușî unele elemente caracteristice — teme și idei. Dintre acestea t e m e l e sînt forme concrete de exprimare a scopului luptei ce se desfășoară în studiu, iar i d e i l e sînt mijloace tactice folosite de ambele părți adverse în lupta pentru atingerea scopului.** Și mai departe: **În fiecare studiu există atît tema, cît și ideea. Însă însemnătatea lor pentru conținutul general al studiului poate fi diferită: în unele cazuri poate juca rolul principal tema, iar în altele ideea.**

După conținut studiile se pot împărți în două grupe mari:

a) Studii **a n a l i t i c e**, care reprezintă mai degrabă niște poziții din teoria finalurilor, deosebindu-se de acestea doar prin faptul că realizarea enunțului se face pe o cale unică. Soluționarea studiilor analitice rezidă în valorificarea unui avantaj material oarecare, prin manevre mai mult sau mai puțin fine, ducînd la o poziție de cîștig evident,

fără a folosi însă idei tactice deosebite, dar cu o largă exploatare a analizei. Studiile analitice sînt, dintre toate genurile de compoziție, cele mai apropiate de jocul practic, prezentînd pentru acest motiv un interes deosebit din punct de vedere teoretic.

b) Studii artistice, la care rolul principal îl joacă ideea de bază — combinația, precum și momentul de surpriză, acesta din urmă fiind „un element vital, fără de care nu există final artistic", după cum susține, pe bună dreptate, maestrul P. Farago.

Urmează să facem cunoștință cu temele pe care le întîlnim mai des la studii artistice.

1. Tema matului

Amenințarea cu mat constituie modalitatea cea mai puternică pentru a provoca mutările negrului, dorite de alb, în vederea realizării scopului urmărit și este folosită pe o scară întinsă în practica compozitorilor.

Iată un exemplu caracteristic, sub forma foarte economică (miniatură!) în care superioritatea materială a albului este ca și inexistentă (N contra 2 p.). Totuși, poziția regelui negru în colț, blocat de propriile piese, îi permite albului să cîștige printr-un mat spectaculos, fără prea mari complicații, însă printr-o colaborare perfectă a tuturor figurilor sale.

Soluția începe cu **1.Tc1!** (cu amenințarea 2.Ta1×; nu merge spre exemplu 1.Tc2? din cauza 1...Th8 2.Rg7 h2! 3.R:h8 h1D+) **Th8** (pentru a susține eventuala înaintare a pionului liber h3)

116. V. Nestorescu
Campionatul României, 1951
Premiul I

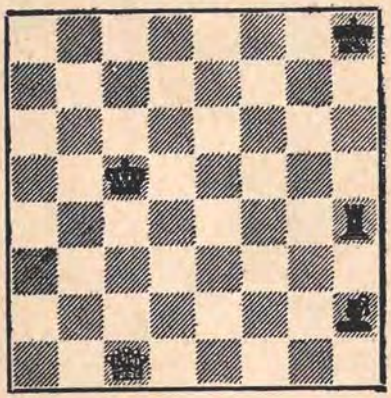
Alb cîștigă

2. Rg7 Te8 3.Rf7! (este interesant de urmărit cum aduce albul turnul negru pe cîmpul dorit) **Th8 4.Nd4! Td8** (jocul introductiv s-a încheiat cu blocarea cîmpului d8; urmează acum manevra finală) **5.Ta1+ Rb8 6.Ne5+ Rc8 7.Tc1+ Rd7 8.Tc7×!**

Exemplul următor realizează aceeași temă, dar într-o formă și mai economică („baby"), reprezentînd totodată o luptă interesantă a damei contra turnului și nebunului — un capitol al teoriei finalurilor mai puțin studiat. Autorul studiului a contribuit în mare măsură, prin lucrările sale, la elucidarea tacticii specifice acestui final.

Jocul introductiv este cît se poate de interesant, conținînd manevre fine, bazate pe amenințarea de a cîștiga nebunul: **1.Dg5! Th7 2.Df6+ Rg8** (nu 2...Tg7? din cauza 3.Dd8+ urmat de 4.Dh4+ cu cîștig de nebun) **3.Dg6+ Rh8** (3...Tg7? 4. De8+ Rh7 5.Dh5+)

117. Em. Dobrescu
„Revista de Şah", 1960
Menţiune de onoare 4



Alb cîştigă

4.Rc6! (jocul introductiv a adus dama albă în poziţia cea mai avantajoasă, cîştigul însă nu se poate realiza fără ajutorul regelui, dar aducerea lui spre sectorul unde se decide soarta partidei pe o cale directă nu dă rezultatul dorit: 4.Rd5 Nc7! 5.Re6 Tg7! 6.De8+ Rh7 7.Rf6 Ng3! 8.Dh5+ — la 8.Df8 va urma 8...Nh4+ — Rg8 9.Dh6 Tf7+, negrul obţinînd poziţia inatacabilă de remiză) Tc7+ (nu 4...Nc7? din cauza 5.De8+ Rg7 6.R:c7) **5.Rd5 Td7+** (sau 5...Th7 6.Re6 Nc7 — abia acum putem să ne dăm seama de importanţa mutării 4.Rc6! care constituie un cîştig decisiv de tempo: nebunul se instalează la c7 după ce regele alb a pătruns la e6! — 7.De8+ Rg7 8.Df7+ Rh6 9. Df6+ Rh5 10.Rf5! urmat de mat) **6.Re4!** (desigur, nu 6. Re6? din cauza 6...Td6+) Th7 **7.Rf5 Nc7 8.De8+ Rg7 9.Dd7+! Rh6** (9...Rg8 10. Dc8+) **10.De6+** urmat de mat în două mutări.

Iată ce scrie maestrul V. Korolkov, arbitru al concursului, despre această realizare a compozitorului român: „Probabil cel mai interesant studiu din cele alcătuite de autor pe ideea luptei D împotriva T+N. A 4-a mutare a albului, împiedicîndu-l pe negru să-şi aducă nebunul pe cîmpul c7, este foarte profundă".

Tema matului combinată cu promoţia minoră a pionului este reprezentată în studiul următor.

118. V. I. Tacu şi P. Joiţa
„Revista de Şah", 1958
Premiul II

Alb cîştigă

Încercarea 1.f3? eşuează după 1...f6! 2.f4+ Rg6 3.g4 f5! 4.g5 Cf7+ 5.Rg8 Cd8! remiză. Nu merge nici 1.f4+? din cauza 1...Rg6 2.g4 f5 3.g5 Cf7+ etc.

Soluţia începe cu **1.Rh7! Rh5 2.f3!** (nu 2.g4+? din cauza 2...C:g4 3.g8D Cf6+ remiză; după mutarea pregătitoare 2.f3, ameninţă 3.g4+ Rg5 4.f4+) **f5 3.f4 Cg4** (negrul, fiind în zugzwang, găseşte o resursă — furculiţa cu calul la f6 după transformarea pionului în

damă, dar urmează promoţia minoră) **4.g8C! C oriunde 5.Cf6×.**

Aceeaşi temă o găsim şi la studiul ce urmează, însă de data aceasta tema matului serveşte doar ca ameninţare în lupta turnului şi calului împotriva dămei negre care face mereu obstrucţie, căutînd să creeze poziţia de pat.

119. R. Vola
„L'Italia Scacchistica", 1955
Premiul IV

Alb cîştigă

Încercarea 1.Td2?, cu ameninţarea 2.Th2×, eşuează după 1...Tc8+! (pentru a lua sub supraveghere cîmpul de transformare a pionului alb) 2.Rf7 c1D 3.Th2+ Dh6 4.T:h6+ g:h6 5.g7+ Rh7 remiză.

Cîştigul se realizează astfel: **1.Td8!** (ameninţă mat prin descoperire) **Tc8! 2.T:c8 c1D! 3.Te8!** (după alte retrageri ale turnului, negrul forţează remiza, spre exemplu: 3.Ta8? Dc8+! 4.T:c8 pat, la 3.Tb8? va urma 3...Dc7! 4.Re8 Dd6! cu remiză, şi nu 3...Dc8+?, deoarece după 4.Re7! D:b8 5.C:b8 albul cîştigă, iar la 3.Td8? Dg5! şi nu 3...Dc7? din cauza 4.Re8! cu cîştig) **Dc7 4.Cc5! Dd7 5.Ce4 De6 6.Cg5** (nu merge 6. Cd6?, din cauza 6...D:g6 7. Cf7+ Rh7 8.Te3 Db1! remiză) **D:g6 7. Re7+ D:e8+ 8.R:e8** şi cîştigă.

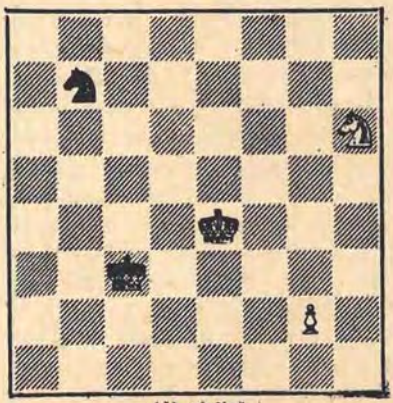
2. Tema promoţiei pionului

Promoţia pionului este, poate, cea mai favorită în practica compozitorilor. În unele cazuri, decide însăşi crearea unui pion liber irezistibil, de nereţinut în înaintarea lui spre cîmpul de transformare.

Se întîmplă însă ca, pentru realizarea enunţului, să fie nevoie ca figura ce se obţine în urma promoţiei pionului să intervină în joc pentru a decide.

În poziţia extrem de economică a studiului ce urmează, albul dispune de un pion liber. Înaintării lui spre cîmpul de transformare negrul i se va opune din răsputeri, rezultînd un duel palpitant între cei doi regi.

120. R. Vola şi V. Nestorescu
„Revista de Şah", 1951
Premiul I—II



Alb cîştigă

Înaintarea imediată a pionului va permite calului negru să se apropie de pion, obținînd remiza. De aceea, albul este nevoit să-i închidă drumul de acces prin **1.Rd5 Rd3 2.g4 Re3 3.g5 Rf4 4.g6** (s-ar părea că în această poziție negrul trebuie să depună armele, însă el găsește unele resurse ingenioase, obligîndu-l pe alb să fie foarte atent la alegerea continuărilor) **Cd6! 5.R:d6** (nu 5.g7? din cauza 5...Ce8 6.g8D Cf6+) **Rg5 6.g7 Rf6! 7.Cf5!** (numai așa, căci la 7.g8T pat, iar la 7.g8N Rg7! cu remiză) **Rf7 8.Rd7 Rg8 9.Re7 Rh7 10.Rf8** și pionul se transformă.

La studiul următor deschiderea drumului spre cîmpul de transformare este mai dificilă pentru mai multe motive: pionul alb este marginal și blocat, iar regele alb este imobilizat de cei doi pioni negri liberi, legați și avansați. Cu atît mai mult sînt de admirat acțiunile temerare ale unicului cal alb.

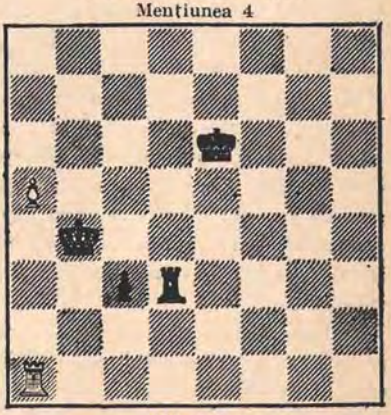
121. V. Cneiue
„Revista de Șah", 1953
Premiul II

Alb cîștigă

Să urmărim duelul foarte instructiv între calul alb, susținut de la distanță de regele său, și regele negru: **1.Cd6! Rb6 2.Cc4+ Ra6 3.Rg2!** (iată arma teribilă a regelui alb prizonier — zugzwangul!) **Ra7 4.C:a5 Ra6 5.Cb3! Rb6 6.a5+ Rb5 7.a4+ Ra6 8.Rh1! Rb7 9.Cc5+ Ra7 10.Rg2! Ra8 11.Ce4!** (calul năzdrăvan mai găsește timp pentru eliberarea regelui său din captivitate) **Ra7 12.C:g3 Ra6 13.Ce4 R:a5 14.Cc3!** urmat de **15.R:h2** și de apropierea regelui alb de pionul său, după care cîștigul devine iminent. O lucrare valoroasă, demonstrînd metoda de cîștig în această poziție tipică.

În poziția care urmează, avînd material perfect egal, își spune cuvîntul decisiv apropierea regelui alb de cei doi pioni liberi — propriu și advers. Cu tot materialul restrîns (miniatură) jocul este bogat, în două variante distincte, avînd tot atîtea curse interesante.

122. F. Nieszl
„Revista de Șah", 1959
Mențiunea 4



Alb cîștigă

Soluția începe cu **1.a6!**, la care negrul poate răspunde în două moduri:

1...c2 2.Te1+ (nu merge 2.Tc1?, din cauza 2...Td4+ 3.Rb5 Td5+ 4.Rb6 Td6+ 5.Rb7 Td7+ 6.Rb8 Td8+ 7.Rc7 Td7+ remiză) Rf7 (rău ar fi 2...Rd7 căci regele ar împiedica manevrarea turnului negru pe coloana „d") **3.Tc1 Td4 4.Rb5 Td5+ 5.Rb6 Td6+ 6.Rb7 Td7+ 7.Rb8 Td8+ 8.Rc7 Ta8 9.Rb7 Te8 10.T:c2** și cîștigă;

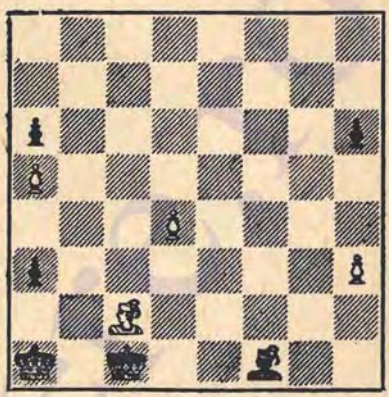
1...Td8 **2.R:c3** (nu 2.Te1+?, din cauza 2...Rd7 3.Td1+ Rc7 4.T:d8 c2! 5.a7 c1D 6.a8D Db2+ remiză) **Ta8 3.Rb4 Rd7 4.Rb5 Rc7 5.Tc1+ Rd7 6.Tc4!** (6.Rb6? Tb8+ 7.Ra7 Tb2 remiză) **Rd6 7.Th4 Rc7 8.Th7+ Rd6 9.Tb7,** după care înaintarea pionului nu mai poate fi oprită decît prin sacrificarea turnului negru.

„Legătura de idei dintre cele două curse principale este remarcabilă" (P. Farago).

Și la studiul ce urmează găsim o egalitate deplină a materialului. Se remarcă aici că pionul liber al albului, din centrul tablei, va putea fi capturat oricînd de nebunul advers, iar după ce va cădea și pionul a5, poziția va deveni remiză clară, deoarece pionul marginal de pe coloana „h" nu poate să se transforme niciodată, nebunul alb fiind de cîmpuri albe. Pentru a cîștiga în poziția de mai jos albul trebuie să lupte pentru menținerea măcar a unuia din cei doi pioni din jumătatea stîngă a tablei.

Soluția trebuie să înceapă cu ocuparea diagonalei albe mari prin **1.Ne4!** (dacă 1.Nf5? atunci 1...Ng2! 2.Nc8 Rc2! 3.N:a6 Rc3 cu remiză) **Rd2!**

123. **C. Raina**
Campionatul României, 1949
Premiul I



Alb cîștigă

2.Nb7 Rc3 3.d5! (nu 3.N:a6?, din cauza 3...Ng2! cu remiză) **Rb4** (3...N:h3 4.N:a6 Rb4 5.Nf1! etc.) **4.N:a6!** (iată cum reușește albul să-și păstreze pionul atacat) **N:h3** (dacă 4...N:a6 atunci 5.d6 Nc8 6.a6! și unul din cei doi pioni albi se transformă, iar la 4...Ng2 5.d6! Nc6 6.Nb7! și cîștigă) **5.Nf1!** (nelăsînd timp regelui negru să captureze pionul a5) **Nc8 6.Nh3! Nb7 7.d6 Nc6 8.Ng2!** (lupta crește mereu în intensitate; 8.a6? Rc5! 9.d7 N:d7 10.N:d7 Rb6 cu remiză) **Rc5 9.N:c6 R:d6** (9... R:c6 10.a6!) **10.Ne8 Rc7** (10...h5 11.N:h5 Rc6 12.Ne8+ Rb7 13.Nb5 și cîștigă) **11.Ra2 Rb7 12.R:a3 Ra6 13.Rb4** regele sosește la timp, situația devine clară și negrul trebuie să se recunoască învins.

În studiul următor, actul transformării pionului nu va fi suficient pentru cîștig, care se va putea realiza abia după ce figura rezultată din promoție va interveni ea însăși în luptă.

124. R. Voia şi V. Nestorescu
„Revista de Şah", 1961
Premiul III

Alb cîştigă

Cu toate că negrul are o figură mai mult, pionul alb liber şi avansat creează posibilităţi reale de cîştig pentru alb. Posibilităţi reale, dar deloc evidente! Chiar prima mutare a soluţiei pune în faţa dezlegătorului o dilemă dificilă: mută întîi calul sau pionul?

Să încercăm prima eventualitate: 1.Cc6 Cd5! 2.b7 Cf6+ 3.Rh8 (sau 3.Rf7 Cd7 4.Re7 Ng4! 5.Ce5 Nf3!! 6.C:f3 Cb8 remiză) Cd7 4.Ce5! (ameninţă 5.Cf7×) Nf3! remiză.

Reiese deci că soluţia trebuie să înceapă cu **1.b7! Cd5 2.Cd7! Ce7+ 3.Rh8! Cc6 4.Ce5! C:e5** (4...Cb8? 5.Cf7×) **5.b8D Cg4** (negrul încearcă să construiască o „fortăreaţă" ca să reziste atacurilor damei albe; rău ar fi 5...Cf3? din cauza 6.Df4+ g5 7.Df6+ Ng6 8.D:f3) **6.Df4+ g5 7.Df8+ Rg6 8.De8+ Rh6 9.De6+ Ng6 10.D:g4** şi cîştigă. O lucrare remarcabilă cu manevre fine.

Pentru completarea aspectelor oferite de tema promoţiei, mai dăm un exemplu clasic, la care cîştigul nu se poate realiza decît în urma promoţiei minore a pionului.

125. S. Herland
„Wiener Schachzeitung", 1924

Alb cîştigă

Soluţia, deşi scurtă, lasă dezlegătorului o impresie de neuitat: **1.Ce3+!** T:e3 (1...Rf2 2.Cg4+ urmat de 3.f7!) **2.N:g2+** (2.f7? T:h3+!) **Rf2** (negrul încearcă ultima resursă — construirea poziţiei de pat) **3.f7 Te8! 4.f:e8C!** ! şi cîştigă.

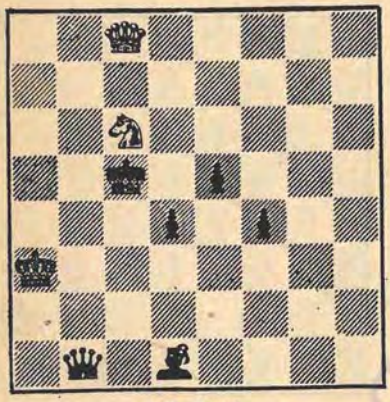
3. Tema cîştigării unei figuri

Din această grupă fac parte temele furculiţei, ale atacului dublu prin descoperire, ale dominaţiei asupra cîmpurilor de retragere ce ar exista pentru figura adversă atacată şi altele.

Pentru a ilustra această grupă de teme am ales un studiu al regretatului

compozitor român M. Gohn, în care, cu toată superioritatea materială a negrului, albul reuşeşte să cîştige dama printr-un joc abil.

126. M. Gohn
„Revista Română de Şah", 1928
Premiul III



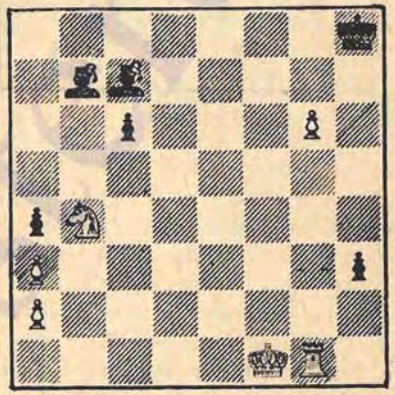
Alb cîştigă

Regele alb se află în plasă de mat, astfel că albul trebuie să procedeze foarte energic: **1.Cb4+** (nu 1.Cb8+-?, din cauza răspunsului 1...Rb6! după care albul nu mai poate forţa cîştigul) **Rd6!** (1...Rb6 2.Db8+ R oriunde 3.C+ şi 4.D:b1) **2.Dc6+ Re7 3.Cd5+ Rf7! 4.Df6+ Rg8 5.Ce7+ Rh7 6.Df7+ Rh6 7.Cf5+ Rg5 8.Dg7+! Rh5! 9.Dh7+! Rg5 10.Dh4+ Rg6 11.Dh6+ Rf7 12.Dg7+ Re6 13.Dg6+! Rd7** (13...Rd5 14.Ce7+) **14.Dh7+! Rd8! 15.De7+ Rc8 16.Cd6+ Rb8 17.De8+ Rc(a)7 18.Cb5+ Rb6! 19.Db8+! Rc5 20.D:e5+ Rc6!** (20...Rc6 21.Dd6+ Rb7 22. Dc7+) **21.Dc7+ Rd5! 22.Dd6+ Rc4 23.Dc6+ Rd3 24. Dg6+** şi cîştigă. O urmărire a regelui negru cam prea lungă dar plină de subtilităţi.

4. Tema patului

Jocul albului în studiile alcătuite pe tema patului are ca scop construirea poziţiei de pat, pentru a contracara astfel superioritatea materială a negrului. Menţionăm totodată că poziţia de pat poate fi regulată sau doar pură ori economică, după caracteristicile cunoscute cu privire la poziţia de mat.

127. C. Raina
„Problem", 1956



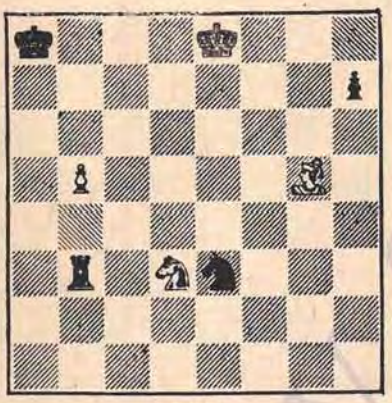
Remiză

La studiul de mai sus negrul ameninţă cu transformarea pionului liber de pe coloana „h", înaintarea lui fiind susţinută de cei doi nebuni ai săi. Ce poate opune albul acestei ameninţări grave? Ne răspunde la această întrebare soluţia autorului: **1.g7+ Rg8 2.Tg5! h2 3.Rg2! c5+ 4.Cd5** (calul s-a autolegat, lăsînd celălalt pion negru de pe coloana „c" să meargă nestingherit spre cîmpul de transformare) **c4 5.Rh1 c3 6.Tg2!** (acum devine limpede ce a urmărit albul prin mutările anterioare: dezlegînd calul său,

albul amenință cu 7.Cf6+) N:d5 pat! O poziție de pat construită cu iscusință.

Studiul de mai jos ne demonstrează aceeași temă, însă cu un joc mai complex, în cursul căruia turnul negru creează situații periculoase, reușind în cooperare cu calul său să cîștige nebunul alb. Și totuși albul se salvează în mod ingenios.

128. E. Ianoși
„Șahmati v S.S.S.R.", 1960
Menționnea 3



Remiză

Albul trebuie să manevreze cu iscusință spre a nu pierde partida: **1.Cc5!** (desigur nu 1.N:e3?, căci după 1...T:d3 albul este pierdut) **Tc3!** (dacă 1...Ta3, atunci după 2.b6 Cd5 3.b7+ Ra7 4.Nh6 Ta5 5.Nf8, urmat de 6.Nd6 cu amenințarea 7.b8D, albul obține remiză) **2.Ce4 Ta3 3.Cf6 Cf5!** (pionul negru este pierdut, în schimb negrul găsește o resursă frumoasă în urma căreia cîștigă nebunul) **4.C:h7 Ta7 5.Cf8!** (nu 5.Cf6?, deoarece după 5...Cg7+ urmat de 6...Ce6+ nebunul se pierde fără nici o recompensă) **Cd6+ 6.Rd8 Cf7+ 7.Rc8! C:g5** (negrul a cîștigat nebunul, însă albul a creat o poziție care nu permite adversarului să fructifice acest succes) **8.Ce6!** ! (iată o „poantă" delicioasă: față de amenințarea dublă negrul este nevoit să accepte sacrificiul) **C:e6 9.b6! Th7 10.b7+ T:b7** pat (economic, dar impur!).

La studiul următor, tema patului este combinată cu tema „întemnițării" figurii albe.

129. H. Gininger
„Ceskoslovensky Sach", 1932
Premiul II

Remiză

Aici găsim o poantă splendidă chiar în jocul introductiv: **1.h7 Nb1 2.d3 C:e2 3.Na1!** ! (nebunul alb intră în „temniță", blocînd totodată cîmpul a1 în vederea creării poziției de pat) **C:d3+ 4.Ra3!** (la 4.Rb5? negrul cîștigă după 4...Cd4+ 5.Ra5 Cc6+ 6.Rb5 Ca7+ 7.Ra5 Nb6+ 8.Ra4 Cc5+ urmat de 9...N:h7) **Nc5 5.Rb3 Cdc1+** (altfel pionul se transformă) **6.Rb2! N:h7** și albul este pat!.

5. Tema remizei poziționale.

Tema remizei poziționale are două subgrupe distincte:

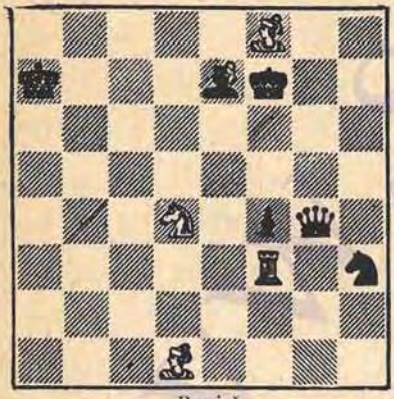
a) în prima subgrupă remiza se obține prin repetarea de mutări spre a evita pierderea partidei;

b) în subgrupa a doua partea mai slabă (albul) se salvează prin construirea unei poziții în fața căreia negrul nu poate realiza avantajul său material.

Exemplul cel mai simplu al repetării de mutări ni-l dă tema **șahului etern.**

La studiul de mai jos negrul este incontestabil mai tare și, în condiții obișnuite, trebuie să câștige.

130. **O. Costăchel**
„Problem", 1958
Premiul IV



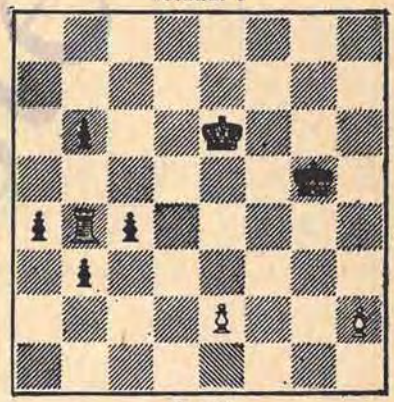
Remiză

Albul găsește salvarea construind, printr-un sacrificiu surprinzător al celei mai tari figuri pe care o posedă, o poziție în care devine posibilă urmărirea eternă a regelui advers: **1.T:f4+! D:f4 2.Nb3+ Re8** (2...R:f8 3.Ce6+ cu câștig de damă) **3.Na4+ Rf7** (negrul nu poate intra pe câmpurile negre din cauza „furculiței" calului) **4.Nb3+ Rf6** (4...Rg6 5.Nc2+ Rh5 6.Nd1+ Rh4 7.N:e7+ Cg5 8.N:g5!) **5.Ng7+ Rg6 6.Nc2+ Rh5 7.Nd1+ Rh4 8.Cf3+ Rg4** (8...Rg3 9.Ne5!) **9.Cd4+ Rg3 10.Ce2+** remiză.

Un alt aspect al acestei teme îl constituie **amenințarea cu mat mereu reînnoită,** ceea ce-l împiedică pe negru să valorifice superioritatea sa materială.

Din teoria finalurilor este cunoscută regula că doi pioni legați, ajunși pe orizontala a 6-a (a 3-a pentru negru), câștigă întotdeauna contra turnului advers, chiar și fără ajutorul regelui propriu.

131. **P. Farago**
Concursul Olimpic din 1936
Premiul I



Remiză

Studiul de mai sus, fiind „o lucrare excelentă care pune la grea încercare chiar pe dezlegătorii încercați" (K. Richter), reprezintă o excepție de la regula generală datorită prezenței pionului alb la e2. Soluția începe cu **1.h4+!** (pentru a obliga pe regele negru să se plaseze la marginea tablei) **Rh5** (desigur nu 1...R:h4?, din cauza 2.T:c4+; la 1...Rg6 2.h5+ Rg7 3.h6+ Rg6 4.h7 R:h7 5.Rf6

remiză) 2.Rf5 și acum negrul poate să continue în două feluri, rezultînd două variante distincte:

2...c3 3.e3!! (la 3.e4? negrul cîștigă prin 3...c2, diagonala c1—h6 rămînînd deschisă) c2 (dacă 3...a3 sau b3 atunci 4.T:b6 urmat de 5.Tb8 etc.) 4.Tc4 b2 (dacă 4...c1D 5.T:c1 b2 6.Td1 a3 7.e4! a2 8.Td8 Rh6 și numai acum, după ce diagonalele a1—h8 și b1—h7 sînt închise, poate urma forțarea remizei — 9.Rf6 etc.) 5.Tc8 Rh6 6.Rf6 Rh7 7.Tc7+ etc. remiză;

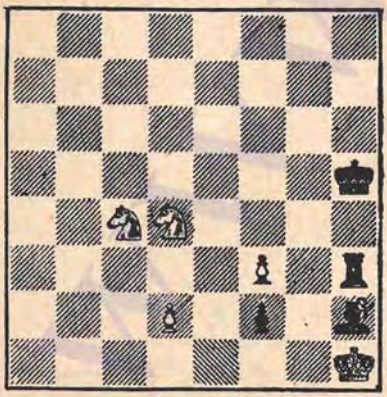
2...a3 3.e4!! (după 3.e3? negrul cîștigă cu 3...a2 4.Ta4 b2!) c3! 4.Tc4!! (după 4.T:b3 sau :b6 negrul cîștigă cu 4...c2) c2 5.Tc8 c1D (nu 5...R:h4 6.Rf4 c1D+ 7.T:c1 Rh3 8.Rf3 Rh2, căci după 9.e5! albul cîștigă) 6.T:c1 a2 7.Td1! b5 8.Tc1 b4 9.Td1 b2 10.Td8! și forțează remiza, amenințînd mereu cu mat la h8.

Și, în sfîrșit, al treilea aspect al temei cu repetarea mutărilor ne oferă studiul ce urmează.

Este evident că poziția albului este destul de precară, astfel că el trebuie să ia măsuri imediate pentru a nu pierde acest final: 1.Rg2 (nu 1.Ce3? deoarece după 1...Ne5+ 2.Rg2 Th2+ 3.Rf1 N:d4 negrul cîștigă) f1D+ (dacă 1...Th4 atunci 2.Ce3 T:d4 3.R:h2 T:d2 4.Rg3 Rg5 5.f4+ Rg6 6.f5+ Rg5 7.f6! R:f6 8.Cg4+ urmat de 9.C:f2 cu remiză) 2.R:f1 Th4 3.f4! (nu merge 3.Rg2? deoarece după 3...T:d4 4.R:h2 T:c4 negrul cîștigă) T:f4+ 4.Cf3!! (iată momentul de adevărată surpriză!) T:f3+ (4...T:c4 5.C:h2 cu remiză) 5.Rg2 Tf4 6.Ce3! Th4 7.Cf5 Tf4 8.Ce3 remiză prin repetarea atacului alternativ asupra turnului și a nebunului.

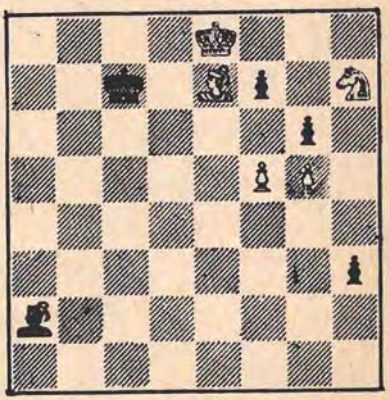
Pentru exemplificarea temelor ce fac parte din grupa a doua am ales studiul de mai jos, în care albul, care nu poate împiedica înaintarea și transformarea pionului liber h3, se salvează construind o poziție de remiză pe care am putea

132. **Em. Dobrescu**
Campionatul României, 1953
Premiul I



Remiză

133. **F. Simhovici**
„Șahmati", 1926
Premiul I—II



Remiză

s-o numim „fortăreață", deoarece negrul nu va putea s-o cucerească cu toată superioritatea sa materială.

Pentru a construi o cetate cu adevărat inexpugnabilă, albul trebuie să-și aducă nebunul la h6 (altfel cade pionul g5, după cum se va vedea) și apoi regele la g7. Totuși ar fi greșit să procedeze imediat în acest sens prin 1.f6? din cauza 1...h2 2.Rf8 h1D 3.Rg8 Dg2 4.Nf8 Da8! (legînd nebunul) 5.Kg7 Rd7 6.Rg8 Re6 7.Rg7 Rf5 8.Rg8 Nb3 9.Rg7 Dh1! urmat de 10...D:h7+ 11.R:h7 R:g5 cu cîștig.

Astfel fiind, albul trebuie să împiedice în prealabil legarea nebunului său cu dama neagră. Aceasta se realizează printr-o manevră fină: **1.Nf6!** (cu amenințarea 2.Ne5+, oprind înaintarea pionului) **Rd6 2.Ce7+ Re5 3.Nd8! Rd6 4.Nc7+** Re6 (altfel urmărirea regelui va continua, dar acuma diagonala h1—a8 este barată și albul poate începe construirea cetății) **5.f6 h2 6.Nf8! h1D 7.Nh6!** urmat de **8.Rf8,** după care negrul nu mai poate forța cîștigul.

*

După ce am cercetat majoritatea **temelor** ce se pot întîlni la studiile moderne, ne-a rămas să facem cunoștință și cu **ideile** care servesc de obicei pentru realizarea temelor curente.

Am văzut mai sus că ideile sînt mijloace tactice folosite de părțile adverse pentru atingerea scopului ce și-l propun. Aceste mijloace sînt aceleași pe care le-am cunoscut și la probleme. Deosebirea constă doar în faptul că la probleme ele servesc exclusiv pentru realizarea matului, în timp ce la studii, după cum am văzut, scopul urmărit poate să îmbrace forme multiple: mat, cîștig de figură, pat, remiza pozițională etc.

S-a spus la începutul acestui capitol că tema și ideea constituie elemente ale conținutului unic al studiului. Le-am separat totuși într-un mod convențional, pentru ca studierea lor să fie mai comodă. Este natural, deci, ca în fiecare studiu să putem deosebi atît tema (scopul urmărit), cît și ideea (mijloacele tactice folosite).

La studiile cu care am ilustrat temele cercetate am întîlnit aproape toate ideile de bază.

Astfel, ideea **blocării** am văzut-o la studiul nr. 116, unde aducerea turnului la d8 a servit pentru construirea poziției de mat. Aceeași idee a fost folosită și la studiul nr. 129, cînd nebunul alb întemnițat a servit, prin autoblocarea cîmpului a1, la construirea poziției de pat.

Ideea **interferării și obstrucției** diagonalelor a1—h8, b1—h7 și c1—h6 a fost reprezentată deosebit de pregnant la studiul nr. 131.

Ideea **îndepărtării** figurii negre de la cîmpul de transformare a pionului alb am văzut-o la studiul nr. 124, cînd albul a obligat pe negru, prin crearea amenințării de mat cu 4.Ce5! să captureze acest cal cu calul de la c6, permițînd astfel transformarea pionului. Aceeași idee a fost folosită și la studiul nr. 123, cînd nebunul alb, atacînd nebunul negru (6.Nh3! și 8.Ng2!), l-a obligat pe acesta din urmă să deschidă drumul pentru avansarea celor doi pioni liberi.

Ideea **atragerii** figurii negre pe un **cîmp dezavantajos** a fost folosită de alb în mai multe studii. Pe lîngă studiul

nr. 116, despre care am mai vorbit, aceeaşi idee am văzut-o atît la studiul nr. 125 (1.Ce3+ T:e3), cît şi la nr. 128, unde, prin 8.Ce6! C:e6 s-a creat poziţia de pat, sau la nr. 132, cînd prin sacrificarea calului (4.Cf3!) turnul negru este adus în apropierea regelui alb, pentru ca acesta să poată ataca cu tempo, atît turnul cît şi nebunul, construind astfel o poziţie care îi permite albului, cu toată lipsa de figură, să realizeze o urmărire eternă a figurilor negre.

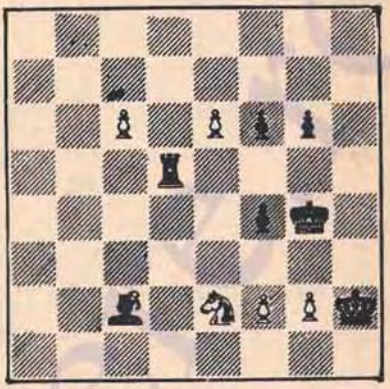
Ideea **legării şi dezlegării** figurilor albe am văzut-o la studiul nr. 127: dezlegarea calului prin 6.Tg2 şi legarea turnului prin 6...N:d5.

Cercetînd temele, am mai văzut că uneori se alcătuiesc studii bazate pe „zugzwang", ca spre exemplu, studiul nr. 118 (4.g8C! C oriunde 5.Cf6×) sau nr. 121 (3.Rg2! Ra7 4.C:a5). Însă nu putem afirma, după cum susţine E. I. Umnov că „zugzwang"-ul constituie o idee. El reprezintă doar un mijloc de a ajunge la realizarea unei idei, obligîndu-l pe adversar să facă o mutare care va fi însoţită de un efect negativ şi va permite astfel părţii active să tragă foloase de pe urma ei.

Ideile mai sus enumerate sînt binecunoscute şi destul de simple. Însă compozitorii de studii încearcă uneori să prelucreze şi idei mai complexe, specifice problemelor. Astfel, la studiul ce urmează este realizată cunoscuta idee a lui Novotny — interferarea reciprocă a T şi N pe acelaşi cîmp, în urma sacrificării unei piese albe.

După mutarea intermediară 1.f3+, rezultă două variante distincte, depinzînd de răspunsul negrului:

134. M. Gohn
„Revista Română de Şah", 1947
Premiul I



Alb cîştigă

1...Rg5 2.c7 Tc5 3.e7 Na4 4.Cd4! (ameninţă 5.Ce6+) Tc1 5.Cc6! şi unul din pionii albi se transformă;

1...Rh4 2.e7 Te5 3.c7 Nf5 4.C:f4 (ameninţă 5.C:g6+) Te1 5.Ce6! şi cîştigă.

Se mai disting şi aşa-numitele **idei sistematice**, care constau în repetarea multiplă a uneia şi aceleiaşi manevre într-o variantă, ca spre exemplu, în studiul următor (diagrama nr. 135).

La promoţia pionului alb se ajunge în urma unei manevre curioase, după cum urmează: **1.Tb1+!** (nu 1.T:h5? deoarece după 1...Ch8 2.Te5 Nf7 3.Te7 Ng6, albul nu obţine decît remiza, ca şi după 1.Td1? Nf7! 2.Tg1 Ch8 3.Tg8 Ng6 4.T:h8 Ra5 5.Rb7 Rb5 6.Rc7 Rc5 7.Rd7 Rd5 8.Re7 Re5 remiză) **Nb3** (cu prima sa mutare albul sileşte nebunul negru să-şi acopere regele propriu, ocupînd astfel o poziţie dezavantajoasă, care va fi exploatată de alb în jocul ce va urma;

135. **Em. Dobrescu**

Meciul România—R. S. S. Ucraineană, 1958—59

Locurile IV şi V

Alb cîştigă

la 1...Rc5 ar urma 2.Tb6 Rd5 3.Tb5+ Rc6 4.Tg5 Ch8 5.Tg8! Nf5 6.T:h8 şi cîştigă) **2.Tg1! Ca8 3.Tg8 Nc2 4.T:h8 Ra5** (spre a nu-i da posibilitate turnului să deblocheze cîmpul de transformare a pionului cu tempo — prin „şah") **5.Rb7 Rb5 6.Rc7 Rc5 7.Rd7 Rd5 8.Re7 Re5 9.Rf7 Rf4** (acum devine evidentă poziţia dezavantajoasă a nebunului: la 9...Rf5 va urma, spre exemplu, 10.Tb8 cu transformarea decisivă a pionului) **10.Re6** (la 10.Rg7? Rg3 11.Tg8 N:h7! 12.R:h7+ Rf3 cu remiză) **Re3 11.Rd5 Rd2 12.Rc4 Rc1 13.Rc3 h4 14.Tf(g)8** şi, ameninţînd cu mat, cîştigă.

Tot aici se cuvine să mai pomenim de folosirea de către compozitori a aşanumitelor figuri „dăunătoare", drept un mijloc material pentru realizarea unor teme.

O piesă, albă sau neagră, devine „dăunătoare" cînd prezenţa ei pe tablă creează la un anumit moment al desfăşurării soluţiei un prejudiciu oarecare părţii care o posedă, încît aceasta trebuie să facă tot posibilul pentru a scăpa de ea, ceea ce ar prezenta numai avantaje.

Avantajele dispariţiei unei piese dăunătoare pot fi multiple. Spre exemplu: o astfel de piesă albă poate să împiedice matul sau, în cazul luptei pentru remiză, prezenţa ei îngreuiază salvarea partidei prin construirea poziţiei de pat. Pentru negru o piesă proprie devine dăunătoare cînd ea limitează mişcarea regelui propriu ameninţat de mat, sau nu permite unei figuri mai puternice să-i vină în ajutor, sau în fine, împiedică o figură ameninţată să-şi părăsească poziţia dezavantajoasă pe care o ocupă.

Studiul ce urmează ne va ajuta să înţelegem mai bine rolul pieselor dăunătoare în compoziţie.

136. **P. Farago**

„Magyar Sakkvillag", 1944

Alb cîştigă

Aici pionul d7 este dăunător, astfel că albul caută să scape de el prin **1.d8D+ R:d8 (1...T:d8? 2.N:f6+) 2.Ta8+ Re7 3.Nd6+! c:d6 4.Ta7+** (în prezența pionului alb acest „șah" n-ar fi posibil) **Rd8** (pionul util c7 al negrului a devenit dăunător, blocînd cîmpul d6, prin care regele negru ar putea să fugă) **5.Re6 Te8+** (se vede că și pionul f6 este dăunător, deoarece împiedică deplasarea turnului negru pe coloana „f") **6.R:d6** și cîștigă.

Nu putem încheia acest capitol fără a prezenta în cîteva cuvinte creația decanului compozitorilor români, aceea a maestrului emerit Paul Farago, care a deschis căi noi în această ramură a șahului artistic.

În studiu ca și în problemă de altfel, se poate deosebi conținutul pur șahist, reprezentat printr-o idee oarecare, de concepția generală a autorului, concepție care depășește sarcina mai mult sau mai puțin grea a realizării enunțului. Aceste două noțiuni — conținut și concepție — nu sînt identice și nu totdeauna coincid.

Conținutul unui studiu reprezintă sensul luptei ce se desfășoară de-a lungul soluției, realizînd anumite teme și folosind anumite idei tactice.

Concepția autorului este ceea ce acesta a vrut să realizeze în lucrarea sa, intenția sa de a demonstra pe parcurs anumite idei mai largi decît acele obișnuite ale tacticii șahiste.

Astfel, autorul introduce, spre exemplu, niște contrajocuri atît de mascate, încît dezlegătorul le scapă cu ușurință din vedere, dar care fac ca soluțiile aparente găsite de acesta să fie răsturnate. Sau construiește niște curse fine, care duc în aparență la realizarea enunțului dar care, în cele din urmă, la o analiză mai atentă, eșuează.

Creația maestrului P. Farago este caracterizată tocmai de concepții uneori chiar grandioase, care fac ca studiile sale să fie cît se poate de dificile la rezolvare. De aici și definiția unui studiu bun, dată de acesta: „Realizarea unei idei originale, estetice și profunde, într-o poziție inițială economică și cu o soluție bogată în poante și momente de surprize".

Dintre concepțiile originale ale maestrului trebuie să remarcăm, spre exemplu, „lupta cu adversarul invizibil" sau „studii în studiu", numită și „studii încadrate" care se pot aprofunda prin lectura volumului „Idei noi în șahul artistic" de P. Farago (1956).

În cadrul manualului de față vom prezenta doar un singur studiu, avînd drept concepție originală a autorului „Lupta împotriva adversarului invizibil".

137. P. Farago
„Idei noi în șahul artistic", 1956

Remiză

De la bun început totul se prezintă cît se poate de simplu: **1.Ng2+ Re3** 2.N:e4 R:e4 şi albul este pat. Însă această simplitate trebuie să dea de bănuit!. În consecinţă, apare pe scenă „adversarul invizibil", care aduce mari surprize: la 2.N:e4, în loc de 2...R:e4?, urmează 2...Nb1!! şi, după 3.N:b1 Rd4!, albul n-are nimic mai bun decît 4.Na2 b:a2 5.R:a2 Rc4! 6.Rb1 (6.b3+? Rc3 cu cîştig) b3 7.Rc1 Rd3 8.Rd1 Re4 9.Rd2 R:f5 10.Rc3 Rg4 şi negrul cîştigă.

Dar enunţul arată că albul obţine remiza!

Aici frămîntările dezlegătorului vor trebui să-l ducă la aprofundarea poziţiei şi la descoperirea concepţiei autorului, extraordinară în profunzimea ei.

După capturarea pionului e4 şi autodesfiinţarea nebunului, regele negru trebuie să fie obligat să facă aceeaşi mutare de aşteptare, însă în direcţia opusă, îndepărtîndu-se astfel de cîmpul-cheie c4! La aceasta se ajunge prin mutarea-surpriză **2.Nh1!** !, obligînd pe negru să preia iniţiativa.

Acuma, la **2...Rd(f)4** va urma **3.N:e4!! Nb1 4.N:b1** şi regele negru, pentru a nu scăpa nebunul advers, este nevoit să joace **4...Re3**, la care va urma **5.Na2 b:a2 6.R:a2 Re4** (6...Rd4 7.Rb3 Rc5 8.Rc2 Rc4 9.Rd2! Rb3 10.Rc1 Rc4 11.Rd2 b3 12.Re3 Rd5 13.Rd3 Re5 14.Rc3 R:f5 15.R:b3 Re4 16.Rc2! f5 [16...Rd4 17.Rd2 Rc4 18.Rc2 Rb4 19.b3 remiză] 17.b4 remiză) **7.Rb3 R:f5 8.R:b4 R:g6 9.Rc5** (9.Rc4? Rf7 şi cîştigă) Rf7 (9...f5 10.b4 remiză) **10.b4 Re7 11.b5 Rd7 12.Rb6 g5 13.Ra6!** (13.Ra7? g4 şi cîştigă) **g4** (13...Rc7? 14.Ra7 şi cîştigă) **14.b6 g3 15.b7** şi remiză.

Din cele expuse în acest capitol, cititorii pot să-şi dea seama despre bogăţia conţinutului de idei ce sînt prelucrate la alcătuirea studiilor de compozitorii moderni.

Despre problemele feerice

În munca creatoare a unui compozitor se întîmplă ca acesta să născocească o idee atît de originală sau chiar bizară, încît să nu o poată realiza folosind mijloace obişnuite. În acest caz îl pot ajuta diverse forme ale şahului feeric, inventate în decursul anilor de către problemiştii întreprinzători, dotaţi cu o imaginaţie bogată.

Aceste forme ale şahului feeric nu au nimic comun cu rosturile jocului practic, iar scopul final al creaţiei feerice îl constituie realizarea unor idei ingenioase, adesea fermecătoare, în stare să încînte pe iubitorii frumosului în şah prin cutezanţa gîndirii şahiste, prin îndrăzneala concepţiei şi prin combinaţii surprinzătoare îmbrăcate într-o formă elegantă.

Sînt cunoscute mai multe genuri de probleme feerice, fiecare putîndu-se încadra într-una din următoarele două grupe:

A. Probleme care folosesc mijloace materiale obişnuite — tabla şi piesele, schimbînd însă enunţul problemei sau impunînd anumite condiţii speciale, care se abat de la regulile cunoscute ale jocului normal;

B. Probleme la care se introduc, pe lîngă piese obişnuite şi unele figuri noi, cu mers neobişnuit, ori se modifică dimensiunile sau chiar forma tablei.

Vom prezenta în cele ce urmează doar cîteva genuri feerice mai răspîndite, folosite cu predilecţie de compozitorii contemporani.

Grupa A

Probleme cu mat invers, cu mat ajutor — simplu şi duplex, cu pat ajutor, cu mat maximal (direct şi invers), cu mat ajutor în serie etc.

Probleme inverse

Dintre genurile mai cunoscute, bazate pe schimbarea enunțului trebuie să prezentăm, în primul rînd, maturile inverse, bine apreciate încă din secolul trecut. Enunțul la acest gen sună astfel: albul începe și-l silește pe negru să facă mat regele alb într-un număr de n mutări, sau mai pe scurt — mat invers în n mutări. La acest gen de probleme are loc o luptă mai puțin obișnuită între alb și negru, ultimul opunîndu-se cu toată hotărîrea (dar cu respectarea regulilor jocului) intenției „sinucigașe" a albului, care, dispunînd de forțe suficiente, îl forțează totuși pe negru să dea mat regelui alb.

Deosebim două tipuri de probleme inverse:

— tipul I, bazat pe ideea de zugzwang și

— tipul II, bazat pe amenințare, cu joc mai activ și cu o strategie mai complexă.

Probleme inverse de tipul I

La primul tip găsim două forme: una mai simplă, fără joc aparent și alta mai bogată în conținut, avînd și un joc aparent evident, cu mat într-o mutare, fără posibilitatea de a-l forța imediat (așa-numita „Fata Morgana").

Iată, spre exemplu, o problemă simplă, cu o poziție economică și cu o soluție scurtă, care realizînd tema promoției multiple a pionului, produce o impresie plăcută asupra dezlegătorului.

Cheia **1.Dg2!** creează poziția de zugzwang, obligînd pionul negru să înainteze și să se transforme într-o figură la alegerea sa, de unde rezultă trei variante: 1...h1D(T)+ 2.Df1+, la care negrul n-are altceva de făcut decît să captureze dama albă 2...D(T):f1×!; dacă 1...h1N 2.Df3+ și iarăși negrul este silit să răspundă cu 2...N:f3× și, în sfîrșit, la a treia eventualitate 1...h1C, urmează o ripostă spirituală: 2.Dh3!, părăsind paza cîmpului f2 și legînd totodată pionul g3, astfel că negrului nu-i rămîne altă mutare decît 2...Cf2×!.

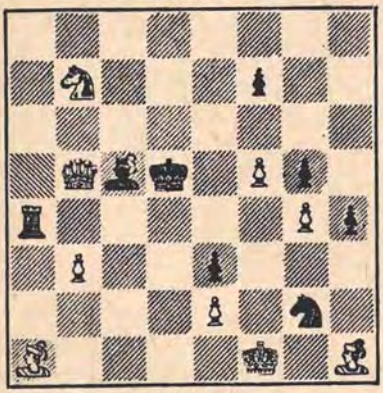
138. H. Forsberg
„Deutsche Märchenschachzeitung", 1932

Invers 2×

Problema ce urmează are o soluție mai lungă și realizează ideea de zugzwang cu o încheiere surprinzătoare.

Soluția începe cu **1.Rg1!** (regele alb întreprinde o călătorie spre cîmpul unde va fi făcut mat, iar negrul fiind în zugzwang, va face doar mutări ce-i sînt la îndemînă) 1...h3 (sau f6) 2.Rh2 f6 (resp. h3) 3.Rg3 h2 4.Dd7+ Nd6+ 5.Tf4! g:f4+ 6.Rf3! (blocînd pionul f4 și dez-

139. **L. Loeventon**
Inedită?



Invers 6×

legînd totodată calul negru, după care negrul efectuează singura mutare posibilă) Ce1(h4)×!.

Un aspect aparte îl prezintă cealaltă formă de probleme inverse şi anume probleme de „Fata Morgana" (cu mat aparent), construite şi acestea pe ideea de zugzwang. Iată o problemă tipică.

140. **T. R. Dawson**
„Fata Morgana", 1922

Invers 2×

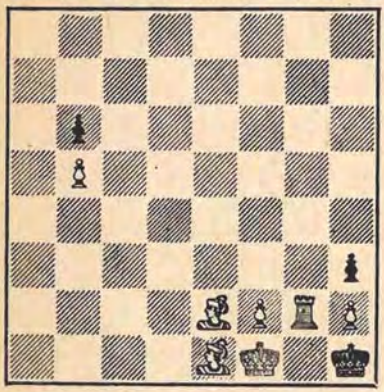
În poziţia iniţială regele alb este aşezat în plasă de mat şi e suficient ca negrul să mute calul său pentru ca matul să devină o realitate. Albul, fiind la mutare, ar fi deajuns să facă o mutare oarecare de aşteptare (spre exemplu 1.Nd2) şi negrul va fi silit să joace 1...Cc2+ dacă n-ar mai exista un turn negru la f1. Acest turn dispune însă de 7 mutări dintre care nici una nu aduce direct mat regelui alb. Problema care se pune în faţa albului este de a face să dispară acest turn bucluca ş.

Soluţia începe cu o mutare subtilă de zugzwang, **1.Dc6!** Se observă uşor că, la orice deplasare a turnului negru, el va fi capturat de damă sau de cal, şi după aceasta negrului nu-i rămîne să joace la mutarea a 2-a decît cu calul. Dar turnul negru mai poate captura cele două figuri albe fără ca să mai existe posibilitatea de a fi reluat de vreo piesă albă. Observăm însă că, în ambele cazuri, se produce dezlegarea a cîte o piesă neagră, astfel că apar posibilităţi noi de a-l face mat pe regele alb: 1...T:e1 2.Da4+ T:a4× şi 1...T:f5 2.N:b4+ c:b4×.

Şi la problema următoare găsim un mat pregătit în poziţia iniţială.

Matul aparent, pregătit în poziţia iniţială, este 1...h3:g2×. Spre deosebire însă de problema precedentă, cheia soluţiei face ca această posibilitate să dispară şi albului îi va fi necesară o manevră iscusită de 6 mutări pentru ca un mat asemănător să apară din nou, dar în alte împrejurări: **1.Tg4!** R:h2 2.Nc4! Rh1 3.Nd5+ Rh2 4.Te4! Rh1 5.Te2+ Rh2 6.Ng2 şi negrul, fiind în zugzwang, este silit să răspundă cu 6...h:g2×.

141. S. Limbach
„Revista Română de Şah, 1939
Premiul I la Memorialul W. Pauly

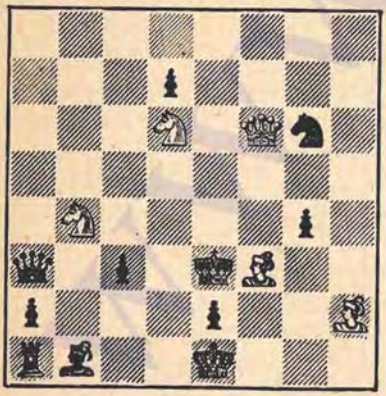


Invers 6×

Probleme inverse de tipul II

Pentru a ilustra problemele inverse de tipul II, cu ameninţare, la care negrul nu se află în zugzwang, şi poate să se opună activ intenţiei albului, am ales problema următoare.

142. P. Leibovici
„Parallele 50", 1951
Menţiunea de onoare 1

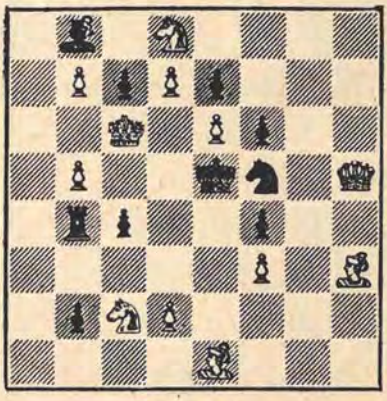


Invers 2×

S-ar părea că, în poziţia iniţială, albul poate sili pe negru să facă mat regele alb printr-o mutare evidentă: 1.D:c3+ D:c3×, dar negrul poate să răspundă şi cu 1...Nd3+!, la care albul este nevoit la rîndul său să se apere prin 2.Dc1+, fără ca negrul să fie obligat să reia cu mat dama albă, ci poate juca foarte bine 2...Rd4!. Astfel fiind, albul joacă **1.Nd5!**, creînd o ameninţare indirectă, 2.Cf5+, la care negrul va fi silit să răspundă cu 2...N:f5×. Contra acestei ameninţări negrul poate să se apere în trei moduri: 1...D:b4 (pentru ca să nu fie obligat să răspundă la 2.Cf5+ prin 2...N:f5×, putînd juca şi 2...Rd3!), dar prin aceasta se produce un efect negativ — autolegarea damei albe după 2.D:c3+! Nd3×, 1...c2 2.Dc3+ D:c3× şi 1...g3 2.Df2+ (2.Cf5+? Rf4!) g:f2×.

Dar iată o problemă cu o soluţie mai lungă.

143. A. F. Ianovcic
„Themes 64", 1959
Premiul I—II ex-aequo



Invers 3×

Cheia 1.Nf1! creează ameninţarea 2.Cf7+ R:e6 3.N:c4+ T:c4×. Negrul poate să se apere contra acestei ameninţări părăsind cu turnul său orizontala a 4-a, rezultînd două variante: 1...Tb3 2.d4+ c:d3 e.p 3.Ne3+ T:c3× şi 1...T:b5 2.Cf7+ R:e6 3.Cd4+ C:d4×.

Probleme ajutoare

Maturile ajutoare constituie astăzi genul cel mai popular al problemelor feerice, avînd enunţul: n e g r u l î n c e p e ş i - l a j u t ă p e a l b s ă f a c ă m a t r e g e l e n e g r u în n mutări. La acest gen nu are loc nici un fel de luptă între cele două tabere, ba din contra, există o c o o p e r a r e desăvîrşită în vederea realizării enunţului.

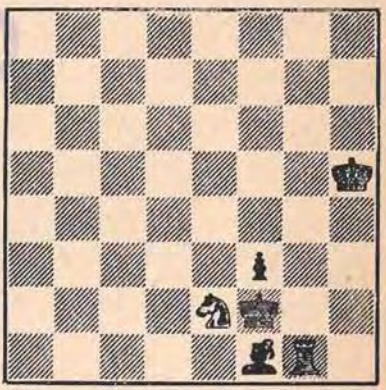
Menţionăm totodată că autorul unei probleme cu mat ajutor, ţinînd cont de faptul că la acest gen atît albul, cît şi negrul se ajută reciproc pe toate căile în vederea realizării enunţului, trebuie să conceapă o soluţie bine mascată şi cît mai surprinzătoare, care să nu fie uşor de descoperit. Dar, pe lîngă aceasta, compozitorul trebuie să ia toate măsurile pentru ca soluţia intenţionată să reprezinte u n i c a cale pentru realizarea enunţului, eliminînd toate posibilităţile lăturalnice, numite soluţii marginale, care ar duce pe o altă cale la mat în numărul de mutări din enunţ.

O altă greutate cu care trebuie să lupte compozitorul, în special în cazul problemelor cu soluţia mai lungă, este eventualitatea i n t e r v e r t i r i i de mutări, cînd succesiunea mutărilor din soluţia intenţionată nu este strict precizată de către autor.

Pe lîngă cele de mai sus se impune respectarea principiului economiei, folosind numărul de piese strict necesar şi stăruind ca poziţia finală de mat să fie pură şi economică.

Iată, spre exemplu, o problemă cu o poziţie foarte economică (miniatură!), realizînd ideea şahului dublu cu ajutorul bateriei ce se formează în cursul soluţiei şi culminînd cu un mat model.

144. P. Leibovici
„II Problema", 1932



Ajutor 3×

Cu toată simplitatea poziţiei, soluţia nu este uşoară: 1.Re1! Th1 2.f2 Cg1 3.Ne2+ Cf3×.

Problema ce urmează are „un conţinut bogat, în care găsim elemente cu

un caracter nostim şi paradoxal, specific acestui gen", după cum a calificat-o dr. Paroş, arbitru al concursului.

145. M. Gohn
„Revista Română de Şah", 1948
Premiul III

Ajutor 5×

Soluţia este surprinzătoare, iar succesiunea mutărilor perfectă şi fin motivată: 1.Rd7! g4 2.Nh1! Ng2 3.Re6 Nh3 4.Nd5 g5+ 5.f5 e:f6 e.p×! Abundenţa pieselor negre este justificată de necesitatea de a elimina soluţiile marginale, care ar fi posibile din cauza lungimii soluţiei.

Pentru a masca mai bine intenţia, compozitorii introduc uneori s o l u ţ i i a p a r e n t e (curse), uşor de găsit, care totuşi din anumite motive, nu pot fi luate în considerare.

Iată un exemplu elocvent.

La prima vedere, problema se rezolvă uşor prin 1.0—0—0+ Rh7 2.Td7 Tb8×. Însă această soluţie nu poate fi valabilă, deoarece rocada negrului nu este posibilă, fiindcă regele negru a trebuit să mute spre a-i da

146. P. Leibovici
„Magyar Sakkvilag", 1948
Lauda 1

Ajutor 2×

regelui alb posibilitatea să pătrundă pe orizontala a 8-a.

În consecinţă, trebuie să admitem că soluţia reală va fi analoagă, însă fără rocadă: 1.Td8! Tf1 2.Td7 Tf8×.

Adesea dezlegătorul, în căutarea soluţiei, începe cu aprecierea rolului pieselor albe în construirea poziţiei de mat, după care pune la contribuţie şi piesele negre în vederea desăvîrşirii plasei de mat din jurul regelui negru. De aceea, compozitorul caută să-i „servească" dezlegătorului (ca să-l deruteze!) cîte un joc aparent (la care jocul de încercare îl începe albul!), dar care eşuează din lipsă de tempo, cînd prima mutare va fi chemat s-o facă negrul!

Iată un exemplu elocvent.

Poziţia simplă uşurează dezlegătorului găsirea poziţiei de mat, cu folosirea pieselor albe prezente: 1...Nd8 2.Tb4 c:b4×. Dar la maturi ajutoare începe negrul!. Dezlegătorul, încercînd să realizeze matul de mai sus, făcînd

147. S. Than
„Revista Română de Şah", 1933

Ajutor 2× (joc aparent)

prima mutare cu negrul, se va convinge după cîteva încercări infructuoase, că acesta nu este posibil. Abia mai tîrziu va putea ghici soluţia intenţionată, care începe cu o mutare surprinzătoare — capturarea turnului alb: 1.R:b6! Re4 2.Rc5 Nd4×.

148. P. Leibovici
„Schach", 1955
Premiul I

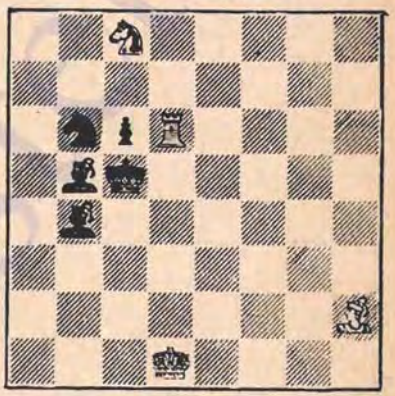
Ajutor 3× (joc aparent)

Dar iată o problemă frumoasă, avînd o soluţie, ca şi jocul aparent, în 3 mutări.

Jocul aparent, frumos şi spiritual, nu poate să nu captiveze pe dezlegător: 1...Th4! 2.c5 Ng4! 3.Rc4 Ne2×! Jocul real se descoperă însă cu mai multă greutate: 1.c5! Tc1 2.Cc3! d:c3 3.Rc4 Ne2×.

Problema ce urmează realizează o temă spirituală descoperită recent de autorul ei.

149. L. Bukovinszky
„Probleemblad", 1964



Ajutor 2× (joc aparent)

Jocul aparent se descoperă cu uşurinţă: 1...Ne5 2.Cc4 Nd4×. Menţionăm totodată că prezenţa jocului aparent nu este esenţială pentru tema „Bukovinszky". În soluţie, negrul fiind la mutare, după 1.Cc4 Cb6!, adică după efectuarea primei perechi de mutări din soluţie, se obţine o poziţie în care albul ameninţă cu un mat nou (2... Cb6—d7×). Ceea ce este esenţial pentru această temă, negrul, fiind la mu-

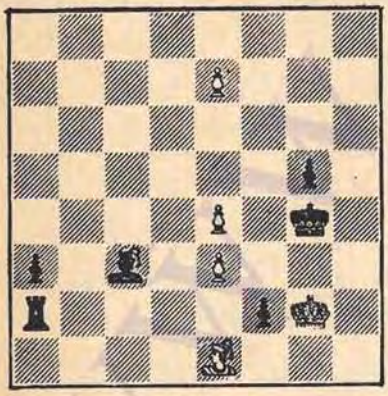
tare n-are posibilitatea să mențină această poziție de mat, neavînd la îndemînă nici o mutare indiferentă de așteptare. Totuși, pentru ca să-l ajute pe alb să facă mat la mutarea a 2-a, negrul **capturează una din piesele atacatoare** ale albului: 2.C:d6 Ng1×!.

În căutarea formei celei mai reușite, compozitorii au avut prilejul să observe că, uneori, schimbarea locului unei piese, înlocuirea unei piese prin alta, mutarea poziției întregi, sau, în fine, rotirea tablei, dau naștere la o poziție aproape identică cu cea inițială, avînd însă o cu totul altă soluție. Astfel au luat naștere problemele g e m e n e, avînd poziții asemănătoare cu soluții diferite.

Iată cîteva probleme cu gemeni.

150. G. A. Teodoru

„Fairy Chess Review", 1958



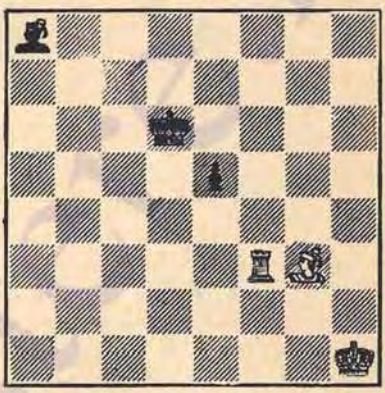
Ajutor 2×

Gemen: cu pionul e7 la d7

Soluțiile celor două probleme gemene, reprezentînd aceeași temă a promoțiilor de pioni, se deosebesc totuși între ele, mutările nebunului negru fiind distincte și fin motivate: a) **1.Nd2!** e8C 2.f1C Cf6× și b) **1.Nb2!** d8D 2.f1C Dd1×.

151. C. Teodoru

„Revista de Șah", 1963



Ajutor 3×

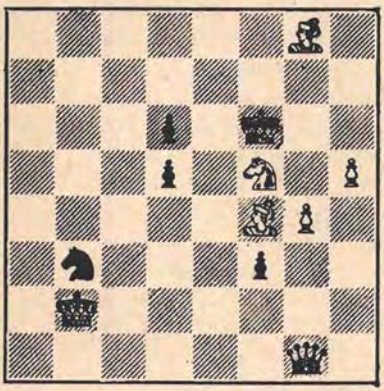
Gemen: cu R negru la e4

Ca și la problema precedentă, gemenul se obține prin schimbarea locului unei singure piese, soluția fiind mai lungă. Se remarcă economia perfectă a materialului: toate piesele prezente (afară de R alb) iau parte la tabloul de mat. Iată cele două soluții, culminînd cu maturi identice (ecouri): a) **1.Nd5** Ne1 2.e4 Tf6+ 3.Re5 Nc3× și b) **1.Rd4** Nh4 2.e4 Tc3 3.Nd5 Nf6×.

Problema 152 are trei gemeni.

Iată soluțiile culminate de tablouri de mat distincte, afară de gemenul d, care, spre regret, repetă matul din c: a) **1.Da7** Ce3 2.Dg7 C:d5×, b) **1.Te1** Ng3 2.Te5 Nh4×, c) **1.Ne3** Nh6 2.Ng5 Ng7× și d) **1.Ch3** Nh6 2.Cg5 Ng7×.

152. A. Lapedatu
Campionatul României, 1962
Locul II



Ajutor 2×

Gemeni: b) cu turn negru la g1; c) cu nebun negru la g1 şi d) cu cal negru la g1

153. P. Leibovici
„Fairy Chess Review," 1936

Ajutor 3×

Gemen: toate piesele cu un rînd mai jos

O compoziţie spirituală, realizînd maturile cu ajutorul bateriilor reciproce între cele două figuri albe: a) 1.Cb6 Tc1 2.R:b5 Ta1 3.Ra6 Nc4× şi b) 1.Cb1 Nh8 2.Ra2 Tg7 3.Ra1 Ta7+.

154. A. Smogorjevski
„Revista de Şah", 1964

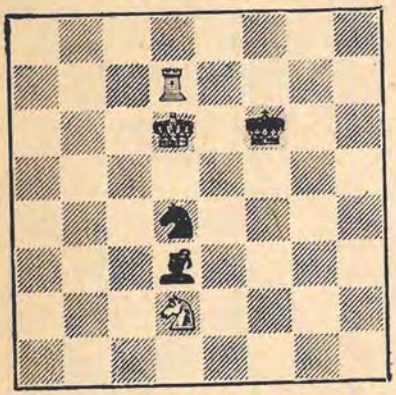
Ajutor 2×

Gemen: tabla întoarsă spre dreapta cu 45°.

Este curios de observat cum o simplă rotire a tablei schimbă soluţia: a) 1.Cb6 Nc8 2.Ta4 Cc6× şi b) 1.Cb7 Nf4 2.0—0—0 Cb6×.

Fantezia compozitorilor i-a îndemnat să mai construiască astfel de poziţii, în care să fie reprezentate, simultan şi sub aceeaşi formă, cîte două probleme, la care se face o dată mat regele negru şi o dată cel alb, folosindu-se aceleaşi piese! Astfel de probleme au fost numite duplex. Iată o problemă duplex ideală, foarte economică şi cu maturile model perfecte.

155. C. şi B. Soreanu
„Revista de Şah", 1964

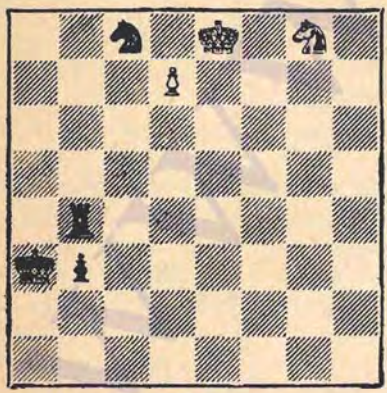


Ajutor 2× (duplex)

Soluţia acestei realizări remarcabile este: A. **1.Ng6** Rd5 2.Cf5 Ce4× şi B. 1.Cb3 Ne4 2.Cc5 Cb5×.

Problema ce urmează se impune prin bogăţia conţinutului: fiind tot un duplex, are şi jocuri aparente, cu soluţii variate şi bine conturate, sub formă de miniatură.

156. A. Nagy
Campionatul României, 1961
Locul III



Ajutor 2× (duplex cu joc aparent)

A. Joc aparent: 1...d:c8D 2.Ra4 Da6×; soluţia: **1.b2** d8D 2.Tb3 Da5×.

B. Joc aparent: 1...Tb8 2.Ce7 Cd6×; soluţia: **1.Ch6** Tg4 2.Cf7 Tg8×.

Abundenţa soluţiilor marginale la probleme ajutoare şi greutatea, uneori de neînvins, de a le elimina pe toate, a determinat pe compozitori să accepte ca o problemă să fie prezentată cu mai multe soluţii, însă în acest caz se impune o condiţie suplimentară — omogenitatea lor, toate soluţiile realizînd a c e e a ş i i d e e ! Astfel, au fost create cîteva tipuri de probleme ajutoare cu mai multe soluţii, dintre care prezentăm doar următoarele:

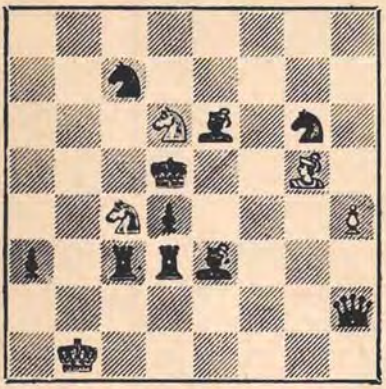
Tipul N e u m a n n, la care fiecare soluţie începe cu o mutare nouă a negrului, rezultînd **m** soluţii în **n** mutări;

Tipul O n i ţ i u, la care cheia (prima mutare a negrului) este unică, însă albul poate face cîteva mutări care duc la mat în numărul de mutări din enunţ. În acest caz se spune că problema are **m** variante în **n** mutări.

Iată o problemă constituind o performanţă remarcabilă în realizarea unui ajutor de tipul Neumann (nr. 157).

I. 1.Ce5 Cb6+ 2.R:d6 Nh6 3.Tc6! Nf8×; II. **1.Cb5** Cb7 2.R:c4 Ne7 3.Nd5! Ca5×; III. **1.Tb3+** Cb2 2.Re5 Ra1 3.Cd5! Cbc4×; IV. **1.Nf5** Cf7 2.Re4 N:e3 3.Cd5! Cg5×; V. **1.Tc2** Cb2 2.Re5 Ne7 3.Cd5! C:d3×; VI. **1.De5** Cf7 2.Re4 Cd2+ 3.Rf5 Ch6×; VII. **1.Cf4** Cd2 2.Re5 Ne7 3.Cd5! Cf3×. De remarcat că, dintre cele şapte soluţii, toate, cu excepţia ultimei, se termină cu maturi pure!

157. L. Bukovinszky
„Revista de Şah", 1963
Premiul III



Ajutor 3× (7 soluţii)

Problema ce urmează ne înfăţişează un mat ajutor de tipul Oniţiu.

158. V. Oniţiu
„Revista Română de Şah", 1938

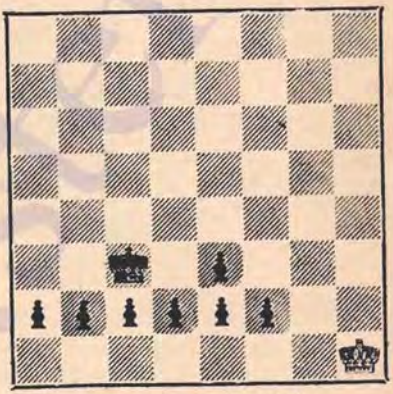
Ajutor 3× (2 variante)

Ambele variante încep cu aceeaşi cheie: 1.Te4! Ce6 2.Cb2 Cc5 3.Tb4 Tc1× şi 1...Ch4 2.Rd4 Cf5+ 3.Rd5 Tb5×. Cele două tablouri de mat reprezintă un **cameleon-ecou** de o frumuseţe incontestabilă.

Sînt cunoscute şi probleme la care se ajunge, prin cooperare între alb şi negru, nu la poziţia de mat, ci la poziţia de p a t pentru negru, sau chiar la un p a t r e c i p r o c !

Iată un exemplu clasic de pat ajutor.

159. W. Pauly
„The Problemist", 1932



Pat ajutor în 5 mutări

Iată soluţia ingenioasă a acestei probleme de tipul „Rex solus": 1.f1T+ Rg2 2.Ta1 Rf3 3.c1N R:e3 4.Rc2 R:e2 5.Rb1 Rd1 pat!

Dintre genurile la care se impun anumite condiţii, prezentăm, înainte de toate, aşa-numitele maturi m a x i m a l e, la care negrului i se impune să efectueze de fiecare dată mutarea cea mai lungă (din punct de vedere geometric). Pentru a determina lungi-

mea mutării, s-a luat drept unitate de măsură distanța între centrele a două cîmpuri vecine pe orizontală sau verticală. Astfel, distanța între a1—b1=1, iar între a1—a8 sau a1—h1=7. Pentru mutarea nebunului (în diagonală) distanța între a1—b2=$\sqrt{2}$=1,31, de unde a1—f6=1,41×5=7,05, fiind deci mai lungă ca a1—a8! Săritura calului este egală cu a1—b3=$\sqrt{5}$=2,24, și în fine 0—0=3, iar 0—0—0=5.

Este evident că la probleme de acest gen nu există nici un fel de luptă, singura grijă a negrului fiind să determine și să efectueze mutarea cea mai lungă, urmărind doar „cu curiozitate" efectele ce se produc în urma manevrelor întreprinse de piesele albe. Numai în cazul cînd negrul are la îndemînă două sau mai multe mutări **de aceeași lungime**, el are latitudinea să aleagă.

Sînt cunoscute probleme cu mat maximal direct la care albul începe și face mat regele negru în n mutări, și cu mat maximal invers, la care albul începe și joacă în așa fel ca negrul, efectuînd ultima mutare din enunț să facă mat regele alb.

La problema ce urmează se realizează un mat direct, după o introducere de două mutări, în patru variante.

Soluția acestei capodopere a marelui compozitor român începe cu 1.Tb5! T1e7, 2.Te5, după care negrul dispune de patru mutări de aceeași lungime, rezultînd următoarele patru variante: 2...N:a5 3.Cf3 Ne1 4.Cd2 Dd1(7) 5.Ta5×; 2...Ng5 3.Cc6 Nc1 4.Cb4 Ng5 5.Te1×; 2...Dd1 3.Cb3+ D:b3 4.Te1+ Ra2 5.Ta1× și 2...Dd7 3.Tb5 N oriunde 4.Tb2 N oriunde 5.Cc2×!

160. W. Pauly
„The Chess Amateur", 1927

Mat maximal în 5 mutări

Mai există o variantă secundară: 1... T:g7 2.Tb7! Te7 3.Cb5 Te1 4.Cc3 Te7 5.Tb1×.

Matul maximal invers îl exemplificăm prin problema următoare, la care se remarcă atît existența jocului apa-

161. A. F. Ianovcic și V. Nestorescu
„Schach", 1961
Premiul III

Maximal invers 3×

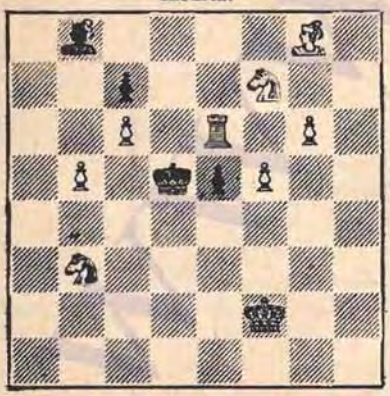
rent, cît şi faptul că, în soluţie, cu toată prezenţa pe tablă a figurilor cu mers mai lung, matul se realizează de către modestul pion, care la un moment dat este acela care poate să efectueze mutarea cea mai lungă.

Joc aparent: 1...Dg8 2.Tb3! D:b3 3.Ce6 Dh3×. Soluţia: 1.Ta7! Dg8 2.Tf7+ Cf6 3.Cd7 g5×!

Tot din această grupă de genuri fac parte şi aşa-numitele maturi ajutoare în serie, la care se suprimă obligativitatea de a alterna mutările albului şi negrului. Enunţul la acest gen de probleme sună astfel: mat ajutor în serie de n mutări, ceea ce înseamnă că începe negrul şi efectuează n mutări consecutiv (în serie) într-o ordine strict precisă. Albul nu joacă în soluţie decît o singură dată, făcînd ultima mutare însoţită de mat, după ce negrul a efectuat toate n mutări din serie în vederea creării poziţiei de mat pentru regele propriu.

Iată un exemplu edificator.

162. L. Loeventon
Inedită?



Mat ajutor în serie de 10 mutări

Iată soluţia: 1—8. Re4:f5:e6—d5—c4:b5:c6—d5 9.c6 10.Nd6 Cg5×!

Şi mai atractive sînt ajutoarele în serie la care există, în poziţia iniţială, un joc aparent: dacă albul ar fi la mutare, el este în măsură să dea mat într-o mutare. Negrul însă, fiind la mutare, este nevoit să captureze cu prima sa mutare una din figurile albe active sau chiar pe aceea care este gata să-i declare mat, ca la problema de mai jos.

163. S. Saletiel
„Problem", 1964

Mat ajutor în serie de 8 mutări

Albul la mutare ar putea să joace 1...Cd6—e8×! Negrul fiind însă la mutare, nu are decît să inaugureze seria de mutări prin capturarea calului alb: 1—5. R:d6—c5:b5—c5—d6 6.b5 7.Nd8 8.Rc7 e8C×!, rezultînd matul din jocul aparent, cu singura deosebire că de data aceasta, cîmpul d8, în loc să fie păzit de pionul alb, este autoblocat.

Grupa B

Probleme cu figuri feerice — lăcustă şi călăreţ nocturn, cu tabla făcută cilindru (cu sau fără suprimarea unei coloane marginale) etc.

Cînd condiţiile speciale, descrise mai sus, nu-l ajută pe compozitor la realizarea ideii concepute, el poate să recurgă la introducerea unor figuri feerice, cu mers neobişnuit, dintre care vom prezenta lăcusta şi călăreţul nocturn.

Lăcusta, avînd ca simbol „dama întoarsă", se mişcă ca şi dama, dar numai atunci cînd are peste ce sări, plasîndu-se pe cîmpul situat imediat în spatele piesei (proprii sau adverse) peste care a sărit. Dacă acest cîmp este ocupat de o piesă adversă, aceasta este capturată, iar dacă pe cîmpul respectiv se află o piesă proprie, cîmpul devine blocat şi, deci, inaccesibil pentru lăcustă, dar piesa respectivă rămîne apărată de lăcustă.

Lăcusta poate fi introdusă atît în probleme cu joc regulat, cît şi în cele feerice. Dacă în poziţia iniţială a unei probleme există o lăcustă (sau o altă figură feerică), se admite ca pionul ajuns pe ultima linie să se transforme şi în lăcustă (sau în figura feerică respectivă). În cazul lipsei în poziţia iniţială a figurilor feerice, nu se admite decît promoţia pionului în figuri obişnuite.

O altă figură feerică bine apreciată este **călăreţul nocturn**, cu simbolul „cal întors", fiind un cal cu raza de acţiune mai lungă, putînd face una pînă la trei sărituri dintr-odată, urmînd însă numai o linie rectilinie (nu în zig-zag). Avînd un mers specific calului, călăreţul nocturn este singura figură care poate lega dama adversă, imobilizînd-o complet.

Specificul figurilor feerice descrise mai sus iese la iveală în soluţia admirabilei probleme de mai jos, la care găsim şi o promoţie multiplă a pionului negru.

164. G. Debarbleux
„Themes 64", 1957
Premiul II

Maximal invers 2×

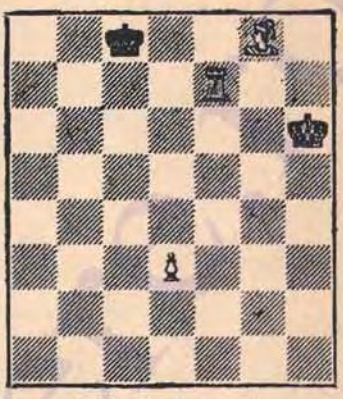
În poziţia din diagramă, negrul, dacă va fi la mutare, ar putea să aleagă una din cele patru mutări posibile avînd aceeaşi lungime: Rh8—g8, Rh8—h7, b5—b4 sau c5—c4. După efectuarea cheii 1.Cnf5—d1! apare posibilitatea unei mutări mai lungi 1...c2:d1, care va fi însoţită, desigur, de o promoţie a pionului. În consecinţă, negrul va încerca să promoveze acest pion în toate

figurile admise de condițiile impuse acestui gen, căutînd astfel să zădărnicească realizarea enunțului. Vor rezulta următoarele variante: 1...c:d1D+ 2.Td2! Dh5×, 1...c:d1T+ 2.Cd4! T:d4×, 1...c:d1N 2.Ne3! N:b3× (fără Ne3 albul ar putea să pareze matul prin 3.Cng2—e4!), 1...c:d1C 2.De3+ C:e3× (capturarea damei albe constituie cea mai lungă apărare contra „șahului"!) 1...c:d1L 2.Ca1! Ld1—f3× (menționăm că dacă n-ar fi existat pe7 sau Cn la g2, matul n-ar fi posibil din cauza apărării eficiente 3.Le4—e7 sau, respectiv, 3.Le4—g2!) și 1...c:d1Cn 2.Cn g2—e3 (împiedicînd 2...Cn d1:f5) Cnd1—h3×!

Specificul problemelor cilindrice este redat în mod ingenios de următoarea compoziție.

Observăm, în primul rînd, că este suprimată coloana „h", astfel că se obține un efect surprinzător în urma formării unui cilindru prin unirea coloanei „a" cu coloana „g": Nf8 controlează atît cîmpurile negre e7—a3 și g7, cît și cîmpurile albe a6—f1 (prin g7) și g2—f1 (prin a3)!

165. S. Than
„Revista Română de Șah", 1934



Mat cilindric în 3 mutări

Iată deci soluția acestui „baby": 1.Te7—f7! (zugzwang) Rc8—d8 2.Nf8—a3! (luînd sub foc cîmpurile d7 și e8, ceea ce nu lasă regelui negru decît un singur cîmp liber) Rd8—e8 3.Tf7—f8×!, 1...Rc8—b8 2.Nf8—a6! (prin g7) Rb8—a8 3.Tf7—f8× (cîmpul a7 este păzit de Rg6!).

Despre dezlegarea problemelor

Nu încape nici o îndoială că dezlegarea problemelor de şah dezvoltă gîndirea unui şahist, îi lărgeşte orizontul creator, îl ajută să se debaraseze de judecata şablon, dezvăluie în faţa sa, în cea mai mare măsură, estetica jocului.

E. I. UMNOV
Compozitor de probleme

Soluţionarea unei probleme de şah, indiferent de numărul mutărilor enunţului, este un proces de gîndire în cursul căruia dezlegătorul descoperă ideea realizată de autorul ei. Ca atare, dezlegarea, ca şi compunerea problemelor, este un proces de creaţie, care nu se supune nici unei reglementări. Nu există, nici nu se poate elabora vreo regulă, acţionînd fără greş, pentru dezlegarea problemelor.

Sistematizînd experienţa dezlegării a numeroase probleme, se pot stabili însă unele principii, care pot fi folositoare în căutarea soluţiei unei compoziţii şahiste. Astfel, aproape întotdeauna se pot descoperi în poziţia iniţială a problemei unele indicii („elemente trădătoare" după cum le-a denumit foarte sugestiv cunoscutul compozitor E. Rusenescu) care sugerează calea în căutarea soluţiei.

A dezlega o problemă înseamnă a găsi pentru alb astfel de mutări (prima şi următoarele), care să ducă inevitabil, la orice mutare a negrului, la realizarea matului în numărul de mutări cerut. Dezlegarea unei probleme trebuie începută totdeauna cu analizarea poziţiei iniţiale, observînd în special poziţia regelui negru şi apreciind rolul figurilor albe din jurul său.

Am arătat în altă parte că toate problemele se pot împărţi în două grupe mari din punct de vedere al caracterului jocului pe care îl conţin, şi anume: probleme cu blocadă şi probleme cu ameninţare. Cele două tipuri de probleme se dezleagă în mod diferit, de aceea este important

ca, de la bun început, dezlegătorul să determine cărui tip aparţine problema respectivă. Aceasta se poate constata cu destulă uşurinţă în urma analizei cu care se începe totdeauna soluţionarea unei probleme.

Dacă se observă că toate sau aproape toate mutările negrului duc la o oarecare slăbire a poziţiei sale, se deduce că problema respectivă aparţine tipului de blocadă. La acest fel de probleme negrul, chiar dacă dispune de unele figuri, mişcările lor sînt limitate de pionii proprii sau ele păzesc anumite cîmpuri din zona regelui său, fapt pentru care, la orice deplasare, cîmpurile respective vor deveni vulnerabile.

În consecinţă, sarcina albului care, precum se ştie, începe jocul, se reduce în cazul problemelor de blocadă la efectuarea unei mutări indiferente (de aşteptare), cu unicul scop de a pune pe negru în poziţia de zugzwang şi a-l obliga astfel să facă, la rîndul său, o mutare, ştiind că oricare din acestea provoacă o slăbire fatală a poziţiei.

În cazul însă cînd negrul dispune de mutări care nu sînt însoţite de vreo slăbire a poziţiei, albul este nevoit a căuta să creeze cu prima sa mutare o ameninţare concretă, astfel ca negrul să fie nevoit să aleagă, în apărare, doar acele mutări care duc la anihilarea ameninţării. Pentru ca problema să fie totuşi solubilă, compozitorul are grijă s-o construiască astfel ca oricare mutare de apărare a negrului, zădărnicind ameninţarea (ceea ce constituie efectul pozitiv al mutării), să fie însoţită şi de o slăbire a poziţiei (efectul negativ al mutării), dînd astfel posibilitate albului să dea un mat nou regelui advers.

Din cele de mai sus rezultă deci suficient de clar deosebirea ce există între cele două tipuri de probleme.

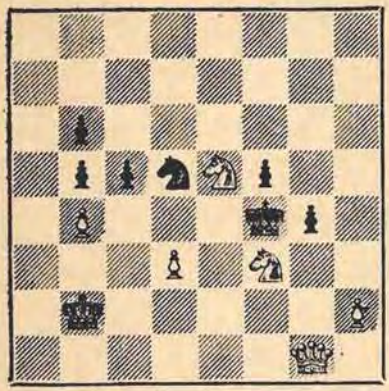
În timp ce la problemele cu blocadă (zugzwang) cheia nu creează nici o ameninţare cu mat, iar mutările negrului, neconstituind nici un fel de apărare împotriva vreunei ameninţări, nu dau naştere decît la efecte negative, la problemele cu ameninţare albul creează cu mutarea-cheie o ameninţare concretă de mat, iar negrul, luptînd împotriva acestei ameninţări, va efectua doar acele mutări care anihilează ameninţarea albului, mutările acestea fiind însoţite totuşi de anumite slăbiri ale poziţiei (apare deci la fiecare mutare de apărare atît efectul pozitiv, cît şi cel negativ).

Cu alte cuvinte, la problemele de blocadă nu are loc, în cursul soluţiei, nici un fel de luptă între cele două tabere, fiecare mutare a pieselor negre, aflate în zugzwang şi dînd naştere la cîte un efect negativ, se soldează cu cîte un mat nou, rezultînd tot atîtea variante.

La problemele cu ameninţare, negrul încearcă o luptă împotriva ameninţării create prin cheie, rezultînd atîtea variante distincte cîte mutări de apărare eficace are negrul (mutările indiferente ale negrului, care nu au nici un efect pozitiv, soldîndu-se cu matul din ameninţare, nu trebuie luate în considerare).

Pentru a lămuri şi mai bine cele de mai sus, vom trece la cercetarea cîtorva exemple.

166. **H. V. Gottschall**
(din **probleme vechi**)



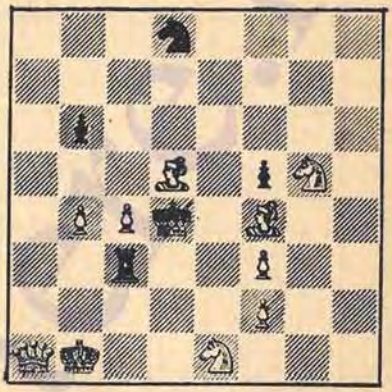
2×

Cercetînd poziţia problemei de mai sus, vom constata existenţa răspunsurilor cu mat la fiecare mutare a negrului, după cum urmează: 1...C oriunde 2.Dc1×, 1...Ce3! (efectul negativ: autoblocarea cîmpului e3 păzit de dama albă) 2.Dg3×, 1...c5 oriunde 2.Dd4×, 1...g:f3 (efectul negativ: autoblocarea cîmpului f3) 2.Cg6× şi 1...g3 2.h:g3×. Căutînd o mutare de aşteptare, vom constata că doar regele alb, care nu ia parte activă la jocul arătat, poate să efectueze mutarea-cheie fără a prejudicia desfăşurarea variantelor de mai sus. Nu este greu de văzut că această mutare nu poate fi alta decît **1.Ra1!** (la 1.Ra2 sau c1? va urma 1...Cc3+! 2.?×, 1.Ra3? c:b4+ 2.?×, 1.Rc1? C oriunde 2.?×), după care maturile pregătite în poziţia iniţială rămîn valabile şi în soluţie.

Conchidem că problema cercetată este o **blocadă completă simplă.**

La blocada completă cu **maturi adăugate** jocul aparent din poziţia iniţială se completează, după efectuarea cheii, cu o serie de variante noi.

167. **O. Würzburg**
(din **probleme vechi**)



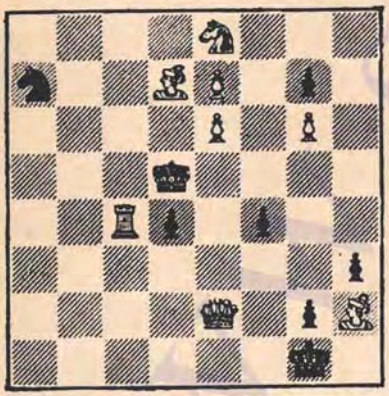
2×

Se constată fără nici o dificultate că şi această problemă este o blocadă completă, deoarece la jocul celor două piese negre sînt pregătite răspunsuri cu mat: 1...C oriunde 2.Ce6× şi 1... b6—b5 2.Da7×. Căutînd mutarea de aşteptare, vom constata că şi aici o poate efectua doar regele alb, fiind nevoit să aleagă din cele două cîmpuri accesibile lui numai cîmpul b2, întrucît la 1.Ra2? va urma 1...b5! 2.?×. Dar la **1.Rb2!** se dezleagă turnul negru, astfel că la variantele din jocul aparent se mai adaugă următoarele: 1...Ta3(b3+, c2+, c1) 2.R:T×, 1...T:c4 2.Dd1×, 1...Td3 2.Cc2×, 1...Te3 2.f:e3× şi 1...T:f3 2.Cg:f3×.

Problema ce urmează reprezintă o blocadă completă **cu maturi schimbate.**

Astfel de compoziții sînt din cele mai spectaculoase și totodată mai dificile atît pentru construire, cît și pentru dezlegare. Într-adevăr, jocul aparent, existent în poziția inițială, nu poate fi menținut și în soluție, deoarece albul nu are la îndemînă nici o mutare de așteptare. De aceea el va fi nevoit să **renunțe** la maturile existente în poziția inițială, efectuînd o cheie care strică poziția avantajoasă pe care au avut-o piesele sale, dar în schimb face posibile **alte** maturi ca răspuns la **aceleași mutări** ale negrului. Astfel vom putea constata existența în aceeași poziție a două probleme: una înainte de efectuarea cheii, iar cealaltă după **efectuarea ei.**

168. Autor necunoscut, *1958*



2×

Jocul aparent are la această problemă doar trei variante: 1...C oriunde 2.Nc6×, 1...d3 2.De4× și 1...f3 2.Cc7×.

Și aici lipsește mutarea de așteptare, astfel că dezlegătorul, în cele din urmă, va trebui să facă o mutare care, creînd un **cîmp de refugiu** regelui negru, va anula toate maturile din jocul aparent, dar le va înlocui cu maturi noi: **1.Tb4!!** C oriunde 2.Tb5×, 1...d3 2.Dh5× și 1...f3 2.De5×. La aceasta se mai adaugă o variantă nouă, prilejuită de fuga regelui: 1...Rc5 2.Dc4×. Ne convingem deci, că problema de mai sus este o **blocadă completă cu toate maturile schimbate și unul adăugat.**

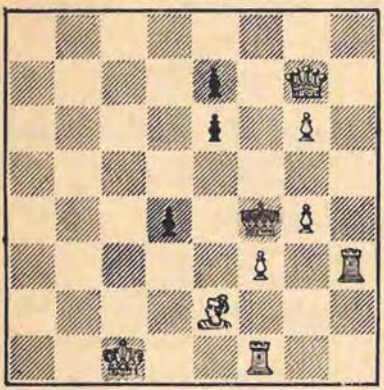
Am cercetat pînă acum probleme cu blocadă la care sînt pregătite în poziția inițială răspunsurile cu mat la **absolut** toate mutările negrului, pentru care motiv li se spune **blocadă completă.**

Există însă și probleme de blocadă la care, în poziția inițială, sînt pregătite răspunsuri cu mat doar la unele mutări ale negrului, sau uneori nu este pregătit matul la nici o mutare a negrului. Ceea ce caracterizează însă toate problemele din această grupă este **cheia soluției care nu creează nici o amenințare,** desăvîrșind doar blocarea poziției prin crearea unei poziții de zugzwang, astfel că **după efectuarea cheii** rezultă o poziție de blocadă completă. Pentru acest motiv se numește și **blocadă incompletă.** Iată un exemplu edificator.

Cercetînd poziția de mai jos, vom constata în primul rînd că regele negru dispune de două cîmpuri de refugiu — e3 și g5, și că la fuga regelui sînt pregătite răspunsuri cu mat: 1...Re3 2.De5× și 1...Rg5 2.f4×. Mai constatăm că negrul mai are și două mutări cu pioni: e6—e5 și d4—d3, dintre care prima mutare produce un efect negativ — autoblocarea cîmpului e5, eliberînd astfel dama albă de **obligația** de a-l păzi, după care va putea să urmeze 2.Dh6×.

169. L. Bukovinszky

„Problemas", 1960



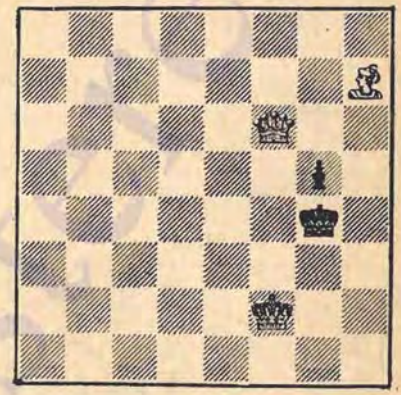
2×

Vom vedea însă că înaintarea pionului d4 nu produce nici o slăbire a poziției negrului și, ca urmare, nu face posibil vreun răspuns cu mat din partea albului. Nu ne rămîne decît să constatăm că problema aparține tipului de blocadă (incompletă) și să încercăm împiedicarea înaintării acestui pion prin blocarea lui cu nebunul alb, și aceasta după ce ne vom convinge că atacul direct la regele negru nu duce la mat în două mutări: 1.D:d4+? Rg5 2.De5×? R:g6! și 1.Df7+? Re3(5) 2.?×.

După cheia **1.Nd3!** (zugzwang), vom constata însă cu surprindere că la cele două retrageri ale regelui negru, răspunsurile albului nu vor fi acelea pregătite în poziția inițială (din așa-numitul joc aparent), ci se vor schimba în mod reciproc, ceea ce constituie de altfel farmecul acestei probleme: 1...Re3 2.f4× (2.De5×? R:d3!) și 1...Rg5 2.De5× (2.f4×? R:g4!).

Înainte de a trece la probleme cu amenințare, mai prezentăm o problemă cu blocada incompletă, la care nu există nici un mat pregătit în poziția inițială, însă prima mutare creează deodată o poziție de zugzwang, avînd caracterul unei blocade complete.

170. J. Abbott
(din probleme vechi)



2×

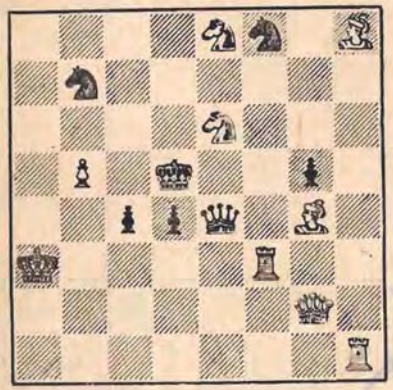
La această problemă negrul nu are decît trei mutări cu regele, însă nu există nici un răspuns cu mat pregătit. După cîteva încercări infructuoase, albul va trebui să recurgă la atacarea mascată a coloanei „h", așezînd dama albă în spatele nebunului său: **1.Dh8!**, lăsînd astfel regelui negru încă un cîmp liber (de refugiu), dar formînd o poziție de zugzwang. La retragerea regelui pe coloana „h", va intra în funcție bateria albă a nebunului cu șah prin descoperire: 1...Rh5(4,3) 2.Nf5×, iar la 1...Rf4 2.Dd4×.

După ce am cercetat modul de abordare a problemelor de blocadă și am

văzut în ce constă specificul lor, ne-a rămas să ne ocupăm de specificul problemelor ce fac parte din vasta grupă a celor cu amenințare.

171. M. I. Stan

„Magazin", 1962



2×

După cercetarea poziției de mai sus, constatăm în primul rînd că regele negru este imobilizat, neavînd nici un cîmp de refugiu, iar la deblocarea cîmpului c4 (prin înaintarea pionului negru respectiv), albul va putea răspunde cu 2.Da2×. Apoi, cercetînd posibilitățile damei negre, constatăm că ea poate da trei contrașahuri. Nu este însă greu de văzut că ele nu trebuie să ne preocupe prea mult, deoarece albul are la îndemînă răspunsuri cu mat: 1...Dd3 (e3, f3)+ 2.T:D(D:D)×.

Observăm însă că dama neagră poate muta și altfel, capturînd spre exemplu, nebunul alb de la g4, după care albul nu are răspuns cu mat. De asemenea, nici mutările indiferente ca: 1...d3, 1...Ca5, 1...Cg6 etc. nu creează vreo slăbiciune în poziția negrului pe care albul ar putea s-o exploateze făcînd mat regele negru (nu merge 2.Tf5×? deoarece turnul își interferează nebunul și negrul poate juca 2...R:e6!).

Rezultă deci că pentru soluționarea acestei probleme albul trebuie să creeze cu prima mutare o amenințare de mat. În consecință, vom încerca să deducem care figură va trebui să efectueze prima mutare și ce fel de amenințare va fi creată.

De la început vom exclude caii și nebunii albi, deoarece aceste figuri sînt ocupate cu păzirea cîmpurilor din jurul regelui negru; rămîn deci dama și cele două turnuri. Este ușor de văzut că dama n-are la îndemînă nici un cîmp de pe care ar putea să amenințe cu mat la mutarea a doua. De asemenea, nici turnul de la h1 nu poate crea vreo amenințare. Nu ne-a rămas astfel decît turnul de la f3. Am văzut mai sus că „șahul" direct cu acest turn nu duce decît la eliberarea regelui advers. Vom plasa, deci, turnul astfel ca să fie posibil un mat cu sprijinul său, spre exemplu, la e3, cu amenințarea 2.D:e4×. Dama neagră devenind, în urma plecării turnului, legată, nu mai este posibil nici un contrașah. Pe de altă parte, devine limpede și rolul turnului din colțul tablei: la 1...d:e3 va urma 2.Td1×, profitînd de deschiderea coloanei „d" și exploatînd legarea damei negre. Nu este greu de văzut că la 1...D:g2 va urma 2.Te5×, iar la apărarea damei negre prin calul de la b7 se produce un efect negativ — auto-

blocarea unuia din cele două cîmpuri accesibile pentru acel cal, cu eliberarea cailor albi respectivi: 1...Cc5 2.C6c7× şi 1...Cd6 2.C8c7×.

S-ar părea că am găsit soluţia şi totul este în regulă, dar la o verificare mai atentă, vom constata că mai există o apărare indirectă prin 1...C:e6!, eliberîndu-se cîmpul c5, la care nu mai există răspuns cu mat.

În cazul acesta ce-i de făcut? Este oare problema insolubilă? Să nu ne pripim s-o considerăm incorectă, ci să revenim la poziţia iniţială, spre a o cerceta încă o dată şi a vedea dacă nu cumva s-ar putea găsi o altă cheie care ne-ar oferi posibilitatea să răspundem cu mat şi la capturarea calului. Vom lua în considerare că luarea acestui cal este însoţită de un efect negativ pentru negru — autoblocarea cîmpului e6, ceea ce permite mutarea 2.Tf5×, luînd sub bătaie şi cîmpul c5 devenit liber. De aici nu rămîne decît un pas pînă la găsirea cheii veritabile a soluţiei: 1.Tf4!, prima încercare fiind doar o c u r s ă. Este evident că la 1...g:f4 va intra în acţiune acelaşi turn din colţul tablei 2.Th5×.

Astfel am văzut cum, prin cercetarea atentă a poziţiei şi prin deducţii logice cu privire la rolul figurilor albe de pe tablă, nu este greu să descoperi soluţia unei probleme.

Din cele de mai sus, trebuie să deducem, cu privire la probleme aparţinînd tipului „cu ameninţare", că la cele cu mat în două mutări cheia creează ameninţarea imediată cu mat, pe cînd la cele cu mat în trei mutări ameninţarea va fi mai „lungă", avînd totodată caracterul f o r ţ a n t, prin atacul direct la mutarea a doua asupra regelui negru („şah" la rege!), sau putînd fi liniştită — fără declararea „şahului". Este evident că ameninţările liniştite se descoperă cu mult mai greu decît cele forţante şi ele duc de obicei la un joc mai interesant şi mai variat, lăsînd negrului mai multă libertate în alegerea mutărilor de apărare.

Să încercăm acum a dezlega o problemă cu mat în 3 mutări.

172. **Fr. Rduch**
„Trollhättans schacksällskap" 1926
Premiul II

3×

Din analiza poziţiei se constată că negrul dispune de mutări indiferente, care nu pot prejudicia cu nimic poziţia sa, ceea ce ne îndreptăţeşte să presupunem că problema aceasta va avea o soluţie ce începe printr-o cheie cu ameninţare. Existenţa unei baterii (T-N) constituie un indiciu sigur că dezlegarea problemei va fi legată de activizarea

acestei baterii. În vederea tatonării resurselor de apărare de care dispune negrul, vom încerca să activizăm bateria chiar la prima mutare: 1.Td4++ R:e6 2.Nd5+ Rf5 3.?×, de asemenea ne vom convinge că nici după 1.Te5++ Rc4 2.Nd5+ R:c3 nu este mat la mutarea a treia. Observăm însă că dacă pionul c3 ar fi susţinut, a doua încercare s-ar încununa de succes. În consecinţă, vom încerca să apărăm cu regele acest pion: 1.Rd2, după care ameninţă 2.Te5++ Rc4 (2...Rd6 3.Te3×) 3.Nd5×. Acum trebuie să verificăm dacă negrul n-are vreo apărare contra ameninţării create prin cheia 1.Rd2. Constatăm numaidecît că apărarea cîmpului d5 prin 1...d(D):e6 are un efect negativ — autoblocarea cîmpului e6, la care va urma un mat imediat: 2.Td4++ şi mat.

Dar să nu ne grăbim a declara că am şi rezolvat problema. La o analiză mai atentă se constată că negrul dispune de o apărare indirectă şi mascată, 1...b5—b4!, după care nu mai merge ameninţarea, deoarece regele va putea să se refugieze la b5. Considerînd împingerea pionului negru drept slăbire a punctului c4, vom încerca 2.c4+, însă după 2...Rc6 nu obţinem mat (3.Te3×? d5!). Vom căuta deci să-i luăm regelui negru cîmpul de refugiu c6 prin 2.Dc7!, cu ameninţarea dublă 3.c4× şi 3.D:d7×, iar la apărarea 2...c4 3.Te3×. S-ar părea că totul este în ordine, dar observăm deodată că după mutarea liniştită 2.Dc7 negrul poate să răspundă cu 2...b:c3+! şi nu este mat la mutarea a 3-a. Ne resemnăm şi, dîndu-ne seama că în ameninţarea principală pionul c3 va fi susţinut de dama albă, alegem altă retragere cu regele alb, avînd drept scop nu susţinerea directă a pionului c3, ci evacuarea orizontalei a treia pentru dama albă. Executăm, în consecinţă, mutarea 1.Re2, creînd aceeaşi ameninţare (2.Te5+ +- etc.). Acum, la 1...b4, va urma 2.Dc7! cu mat inevitabil la mutarea a 3-a. Putem să considerăm oare cheia găsită şi problema rezolvată?

Nu este bine niciodată să ne pripim, ci să mai revenim la apărările posibile (evidente şi mascate) ale negrului şi să le verificăm din nou. Vom observa, în cele din urmă, că nici cheia aleasă nu este satisfăcătoare, din cauza apărării 1...D:e6! la care nu mai merge 2.Td4×?, turnul fiind legat.

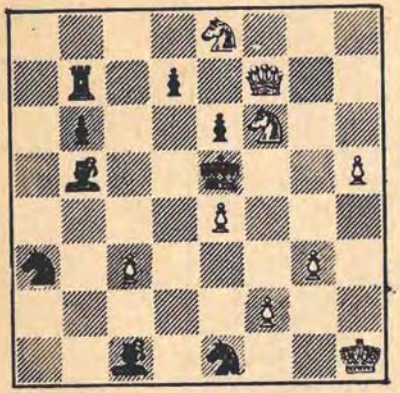
Vom fi nevoiţi să recunoaştem că „lupta" dintre compozitor şi dezlegător s-a soldat cu o superioritate pentru primul. Cheia cea bună va fi 1.Rf2!, după care negrul n-are decît să mai încerce şi celelalte apărări, pe care le-am omis în discuţiile de mai sus: 1...Rc6 2.Td4+ d5 3.N:d5× şi 1...f5 2.Td4++ (2.Te5++? Rd6! 3.Te3×? f4!) R:e6 3.Nd5×.

Problema de mai sus este construită în spiritul şcolii boemiene, realizînd nu mai puţin de trei maturi regulate, ceea ce constituie specificul acestei şcoli.

Există însă şi aşa-numita şcoală logică, care este bazată nu pe crearea maturilor regulate, ci pe reprezentarea unor idei logice, de luptă însufleţită între alb şi negru, care se desfăşoară în toate etapele soluţiei. De aceea şi dezlegarea problemelor logice are specificul său.

173. **Gh. Goşman**

„Probleemblad", 1949



3×

La problema de mai sus, ca de altfel la toate problemele logice, albul are o posibilitate evidentă de a ameninţa cu mat. De regulă, ameninţarea aceasta este scurtă (ea constituind aşa-numitul „plan principal"), iar negrul este în măsură s-o pareze în prima fază a soluţiei. Sarcina albului este însă să lupte pentru realizarea planului principal. Pentru aceasta, albul va alege un „plan premergător" de atac, care va duce în cele din urmă la derutarea resurselor de apărare ale negrului, după care va deveni posibilă realizarea planului principal.

Se constată că la problema de mai sus negrul ar fi mat chiar la prima mutare, dacă cîmpul f4 n-ar fi apărat de Nc1; notăm că matul acesta (f2—f4×) constituie planul principal din soluţia problemei de faţă. Observăm totodată că, după 1.Dh7, ameninţarea 2.Cg4× eşuează din cauza 2...Ne2!. Nu ne rămîne, deci, altceva decît să mai căutăm o continuare cu ameninţarea de mat, pentru a vedea cum se va putea apăra negrul. În consecinţă, observăm că după 1.De7! ameninţă 2.Dd6×, negrul neputîndu-se apăra decît prin 1...Cc4, dar aceasta duce la interferarea nebunului negru de la b5, tocmai acela care era în măsură, după cum am văzut, să pareze ameninţarea 2.Cg4×. Vedem deci că în felul acesta se produce o derută în lagărul negrului şi, desigur, o vom exploata, continuînd prin 2.Dh7, cu ameninţarea 3.Cg4× (este evident, astfel, că mutarea 1.De7! constituie începutul planului premergător). De data aceasta ameninţarea 3.Cg4× nu mai poate fi parată de Nb5, ci de Cc4 prin 2...Ce3, dar prin aceasta se interferează Nc1, ceea ce permite realizarea planului principal: 3.f2—f4×!.

Este caracteristică pentru tipul problemelor logice existenţa, în poziţia iniţială, a unei combinaţii simple de mat (plan principal), însă, după cum am arătat şi mai sus, încercarea de a o realiza în mod direct eşuează din cauza apărării eficiente a negrului. Se poate găsi însă o manevră unică preparatorie (plan premergător), bazată pe considerente logice, care reuşeşte să învingă rezistenţa negrului. În concluzie: mutările de atac ale albului sînt evidente şi multiple, însă ordinea lor este precisă şi mai greu de stabilit.

În încheiere trebuie să arătăm că dezlegarea unei probleme, ca şi compunerea ei, mai necesită un efort suplimentar din partea problemistului. Atît compozitorul, cît şi dezlegătorul sînt obligaţi să acorde o atenţie deosebită

verificării problemei, primul pentru a constata dacă noua sa creaţie nu admite cumva o altă soluţie pe lîngă cea intenţionată sau dacă nu se găseşte vreo apărare ascunsă a negrului, neprevăzută de autor şi care face problema insolubilă, iar dezlegătorul — pentru a se convinge dacă n-a intrat cumva într-o cursă întinsă de autorul problemei, dacă a găsit răspunsuri la toate apărările negrului şi dacă poziţia iniţială a problemei este legală. Pentru aceasta din urmă trebuie să ţină cont de faptul că dacă prima mutare a soluţiei o efectuează albul, atunci trebuie să fie posibilă cel puţin o mutare a negrului pe care ar fi trebuit s-o efectueze pentru a rezulta poziţia din diagramă. Notăm că dacă se constată că negrul n-ar fi putut să facă nici o mutare care ar fi condus la poziţia problemei, sîntem nevoiţi a deduce că albul nu poate fi la mutare, ci trebuie să aştepte ca întîi negrul să facă o mutare!

Verificarea aceasta este absolut necesară în cazul participării la un concurs de dezlegări de probleme, deoarece la acestea se propune uneori spre soluţionare, în mod intenţionat, şi cîte o problemă incorectă, pentru a-i deruta pe concurenţi. La concursuri de dezlegări se acordă punctaje nu numai pentru găsirea intenţiei autorului, ci şi pentru demonstrarea diferitelor defecte ca: ilegalitatea poziţiei, duble soluţii, insolubilitate etc.

Oricum ar fi, este bine de ştiut că dezlegătorului nu i se impune nici o restricţie în ce priveşte încercările de a face mat regele negru în numărul cerut de mutări. Aceasta înseamnă că el poate, cu respectarea riguroasă a regulilor de joc, să atace direct regele negru cu orice piesă albă sau să captureze orice figură neagră etc. Totuşi, în încercările sale, dezlegătorul trebuie să fie obiectiv, căutînd nu numai cele mai bune mutări pentru alb, ci şi cele mai eficace apărări pentru negru.

Vocabularul problemistului

Adîncirea ideii dintr-o problemă constă în amplificarea ei prin lungirea soluției, mărind numărul de mutări. O astfel de amplificare a ideii este considerată artificială și antieconomică, pentru care motiv nu este agreată de problemiști.

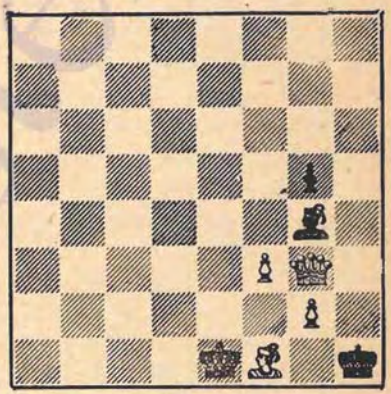
„**Ad libitum**" — oriunde, mută indiferent unde (∞).

„**Albino**" — denumirea unui pion alb dintr-o compoziție, aflat pe orizontala a doua (exceptînd cei marginali) și fiind nevoit să efectueze în cursul soluției patru mutări distincte, dînd naștere la patru variante diferite, după cum rezultă din cercetarea diagramei 174: 1.Df2! (zugzwang) 1...N:f3 2.g:f3 g4 3.Dg2×, 1...Rh2 2.g3+ Rh1 3.Dg2×, 1...Nh(f)5 2.g4! etc., 1...N:h3 2.g:h3 etc.

Lui „Albino" i se mai zice și „Pickaninny alb".

Amenințare — rezultatul concret al unei manevre ce se întrevede în perspectivă, după efectuarea mutării cheie. Este bine ca amenințarea să fie în același număr de mutări cu enunțul problemei.

174. **H. Hultberg**
„Nya Dagl. All.", 1936

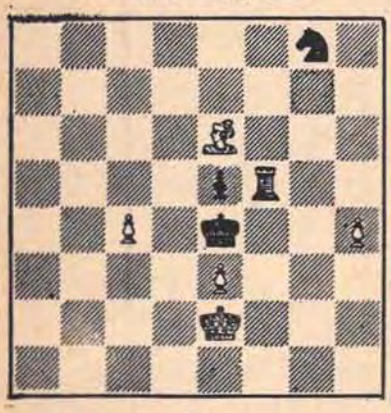


8×

Amenințarea multiplă rezultă cînd, după efectuarea cheii, apare un număr de amenințări diferite cu mat. De obicei se cere ca unica cheie să creeze o singură amenințare. Există totuși teme la care crearea amenințării multiple constituie însăși esența lor, ca spre exemplu, binecunoscuta temă „Fleck", la care cheia creează n amenințări cu mat, negrul putînd să se apere în n feluri,

însă fiecare apărare anulează un număr de n-1 ameninţări, rămînînd eficace doar una singură şi de fiecare dată alta, după cum ne-o arată exemplul de mai jos. Cheia 1.Tg5! creează o ameninţare

175. J. Mortensen
„Arbejder-Skak", 1964

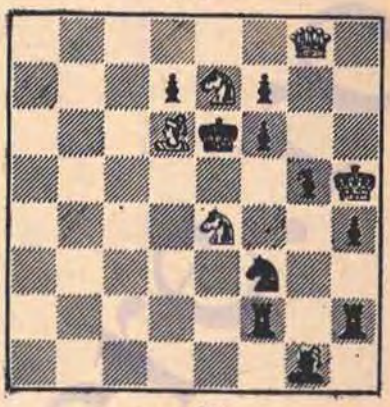


2×

triplă: 2.Nd5×, 2.Nf5× şi 2.Tg4×. Cele trei apărări ale calului negru creează trei variante distincte: 1...Ce7 2.Tg4×, 1...Cf6 2.Nf5× şi 1...Ch6 2.Nd5×.

Ameninţarea „scurtă" are loc într-o problemă cu mat în 3 sau mai multe mutări, cînd după efectuarea cheii apare ameninţarea cu mat la mutarea următoare. De regulă, ameninţările scurte sînt privite ca un defect de construcţie. Menţionăm totodată că ameninţarea scurtă este folosită, fără nici o obiecţie, în domeniul problemelor logice din aşanumita şcoală neo-germană. Alăturăm un exemplu edificator: 1.Da8! (ameninţă 2.Dd5×) Td2 2.Dh8 (ameninţă

176. Buchwald şi Brixi
„Neue Leipziger Zeitung"



4×

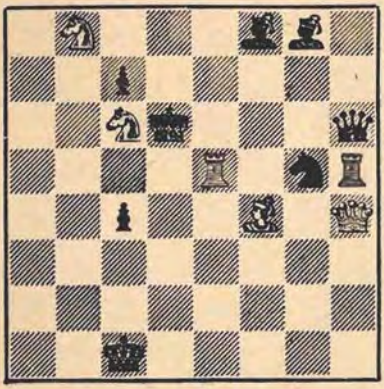
3.D:f6×) Nd4 3.Dh7 urmat de mat imparabil 4.Df5×, cîmpul d4 devenind inaccesibil pentru calul negru (1.Dh7? Cd4! 2.?).

Ameninţarea secundară este o ameninţare ce apare după efectuarea mutării oarecare de apărare (paradă primară) în contra ameninţării (primare) creată prin cheie. Figura neagră respectivă poate însă să efectueze, în locul mutării oarecare, o mutare precisă (parada secundară), anulînd atît ameninţarea primară, cît şi cea secundară (vezi exemplul de la „Ameninţarea terţiară", ca şi problema nr. 90).

Ameninţarea terţiară — ameninţare ce apare după parada secundară şi care poate fi anulată printr-o paradă terţiară. Alăturăm un exemplu edificator.

Cheia **1.Nd2!** creează ameninţarea (primară) 2.Nb4×, contra căreia ne-

177. **A. Ellerman**
Pr. III „Chess Coresp.", 1947



2×

grul se apără cu o mutare indiferentă a calului, legînd astfel nebunul 1...C oriunde (parada primară). Însă în acest caz intră în acțiune amenințarea secundară, 2.Dd8×. Negrul poate însă să „prelungească" apărarea, împiedicînd atît amenințarea primară, cît și cea secundară, jucînd 1...Cf7! (parada secundară), la care va urma un mat nou, 2.Dd4× (amenințarea terțiară). Dar negrul mai are o resursă — prelungirea apărării la gradul III, jucînd 1...Ce6!! și anulînd astfel toate amenințările — primară, secundară și terțiară (parada terțiară), însă, în urma autoblocării cîmpului e6, albul poate răspunde cu 2.Td5×. Aici este reprezentată așa-numita temă „apărarea prelungită de gradul III" („Third degree" l. engl.).

Antiforma unei idei este exploatarea unui element strategic în forma inversată, spre exemplu deblocarea unui cîmp din zona regelui este antiforma autoblocării, legarea unei figuri albe (în apărare) este antiforma dezlegării aceleiași piese etc. (a se vedea problemele 76—78).

Apărarea prelungită — vezi „Amenințarea terțiară".

Apărarea „tare" — mutarea negrului care există în poziția inițială, oferindu-i acestuia posibilitatea:

— de a ataca regele advers printr-un contrașah;

— de a captura o figură albă ce ocupă o poziție activă și amenințătoare față de regele negru;

— de a crea o mai mare libertate regelui propriu prin deblocarea unui cîmp de refugiu.

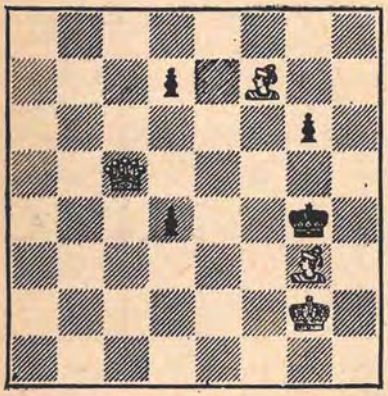
În toate aceste cazuri albul este silit să caute în primul rînd posibilități de a contracara amenințările imediate ale negrului, ceea ce ușurează însă oarecum sarcina dezlegătorului în găsirea cheii soluției, scutindu-l astfel de necesitatea aprofundării conținutului tematic al problemei.

Apărarea tematică — mutarea unei piese negre care duce la realizarea ideii. Partea activă (albul) poate să-l forțeze pe adversar să facă mutarea de apărare tematică pe diferite căi, spre exemplu, prin atac direct asupra regelui („șah"), prin crearea unei amenințări cu mat sau prin crearea poziției de zugzwang.

Aranjamentul (mecanismul, schema) este modul în care sînt aranjate piesele tematice într-o compoziție. Aranjamentul determină suma elementelor de ordin tactic care concură la realizarea temei bazate pe interacțiunea reciprocă a pieselor active tematice.

Autoblocare — ocuparea unui cîmp din zona regelui cu o piesă de aceeași culoare: cîmpul respectiv poate fi un cîmp de refugiu (a) sau un cîmp păzit

a



2×

1.Dd6! (am. 2.D:g6×) g5 2.Dd7×

de o figură adversă care, devenind liberă în urma autoblocării cîmpului păzit de ea, va da un mat direct (b) sau va fi interferată de o altă figură de aceeași culoare (c).

b

2×

1.Dg8 + T:g8
2.Cf7 ×

c

2×

1.Th7 + T:h7
2.Cg6 ×

Autolegare — imobilizarea unei piese proprii: albe prin cheie, creînd totodată și o amenințare indirectă, sau negre în apărare. Autolegarea poate fi **directă**, prin luarea unei piese adverse care acoperea regele propriu, contra atacului figurii adverse, sau **indirectă**, prin deplasarea unei figuri din semilegătură, după cum ne arată exemplul de mai jos; 1.D:c4! (autolegare directă

178. **J. H. Barrow**
„Grantham Journal", 1927

2×

a damei albe, și indirectă a pionului alb, amenințînd cu 2.T:d4×) Cd5 2.D:d4×, 1...Cc2 2.d3×. De notat că prin cheie se dezleagă direct calul negru care, în apărare, dezleagă alternativ cele două piese albe, ceea ce constituie esența așa-numitei teme „Schor". Menționăm că autolegarea indirectă poate rezulta și în urma deplasării regelui după cum se vede din exemplul următor (diagr. a din pag. 134), cheia creînd o poziție de zugzwang.

Autodesființarea este o manevră la care albul este nevoit să recurgă cînd

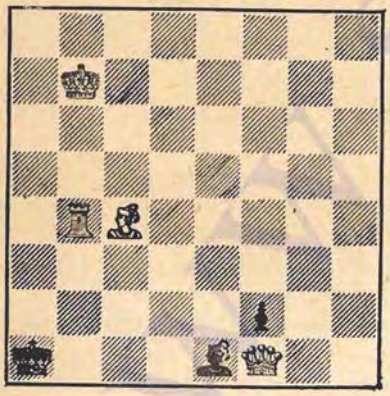
a

2×

1.Te8 Rh8 2.Nf6 ×

o piesă proprie „dăunătoare" stă în calea unei figuri de aceeaşi culoare, împiedicînd matul, şi nici o încercare de a elibera linia de acţiune pentru figura a doua nu are efectul dorit. Numai sacrificarea primei piese duce la realizarea matului. La exemplul alăturat

179. W. Speckmann
„Arbejder-Skak", 1964



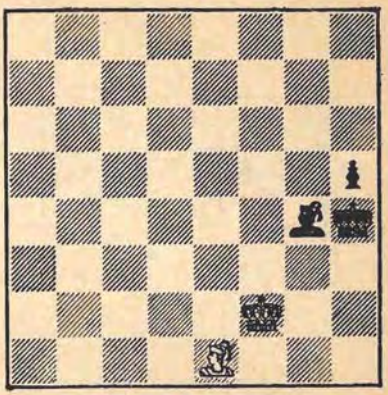
2×

nu merge simpla evacuare a diagonalei f1—a6 din cauza „patului". Nefiind posibilă nici degajarea acestei diagonale, rezolvă problema alăturată doar mutarea de sacrificiu a primei piese: 1.Na2! R:a2 2.Da6×,

„Baby" — denumirea adoptată pentru o compoziţie miniatură, avînd cel mult cinci piese albe şi negre (vezi, spre exemplu, diagramele nr. 55, 117 şi 120).

Baterie — o formaţie din două piese de aceeaşi culoare, aşezate pe o linie (orizontală, verticală sau diagonală) cu regele advers sau cu un alt obiectiv important. Cea din spate, numită figură **imobilă** a bateriei este totdeauna de acţiune lungă (D, T sau N), fiind interferată de o altă piesă, mutînd altfel decît cea din spate, şi numită figura **mobilă** a bateriei. Printr-o deplasare oarecare a piesei mobile se produce o evacuare a liniei de acţiune a figurii imobile, atacîndu-se astfel orice figură adversă ce s-ar afla pe această linie. În cazul cînd pe linia bateriei se află regele advers, se produce un **şah prin descoperire** (a), iar dacă figura mobilă poate şi ea să declare un „şah", atunci

a



1.Rg2+prin descoperire

avem un **şah dublu** (b). Bateria poartă numele figurii mobile. Astfel la alătu-

b

1.Cg6++ şi mat

ratele exemple avem o baterie albă a regelui (a) şi o baterie albă a calului (b). Menţionăm că exemplul de la „Ameninţarea terţiară" are o baterie neagră a calului.

Blocadă — tipul problemelor la care, în poziţia iniţială, există răspunsuri cu mat pregătite la toate mutările negrului (blocada **completă** — „White to play", l. engleză) sau răspunsuri cu mat există doar la unele mutări ale negrului (blocada **incompletă**). În cazul din urmă cheia problemei, având caracterul de zugzwang, nu creează nici o ameninţare directă cu mat, însă **transformă poziţia într-o blocadă completă**, cu menţinerea maturilor pregătite (vezi diagrama a), sau cu schimbarea unora din acestea (vezi diagrama b). Menţionăm că există şi probleme cu cheia zugzwang, fără ca să aibă pregătit vreun mat în poziţia iniţială (vezi diagrama c). Blocada com-

a

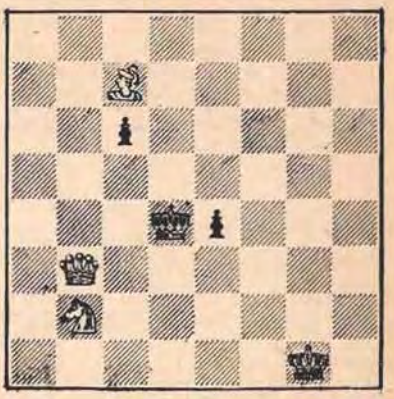
180. Gh. Coşman
„Stadion", 1951

2×

Joc ap.: 1...Th ad lib. 2.D:g4×
1...g5 2.Df7×, dar
1...Rg5! 2.?×
Cheia 1.De2! pregăteşte răspunsul cu mat şi la 1...Rg5 2.De5×.

b

181. A. Piatesi
„Bulet. As. Pr. Sîrbi", 1962



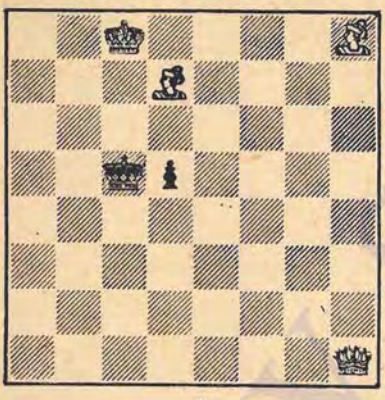
2×

Joc aparent: 1...e3 (Rc5) 2.Dc4×, dar 1...c5! 2.?×. Cheia 1.Dc2! înlocuind cîmpul de refugiu c5 prin alte două noi, pregăteşte maturi la toate mutările negrului: 1...e3(Rd5) 2.Dc4×, 1...Re3 2.Df2×, 1...c5 2.Dd2×.

pletă poate fi **simplă**, avînd drept cheie o mutare de aşteptare — tempozug (vezi diagrama d), sau complexă cu cheia

c

182. A. Popovici
„Revista de Şah", 1928



2×

Joc aparent nu există, însă după cheia 1.Da1! va urma mat la orice mutare a negrului: 1...Rb(c)4 2.Dc3×, 1...Rb6 2.Nd4×, 1...Rd6 2.Da3×, 1...d4 2.D:d4×.

în urma căreia maturile pregătite se **schimbă** („change mat", l. franceză), ca la problema e, ori cu cheia dînd negrului o mai mare libertate de mişcare, în urma căreia apar maturi noi — **adăugate**, ca la problema f.

d

183. Zd. Mach
„Ruch", 1947

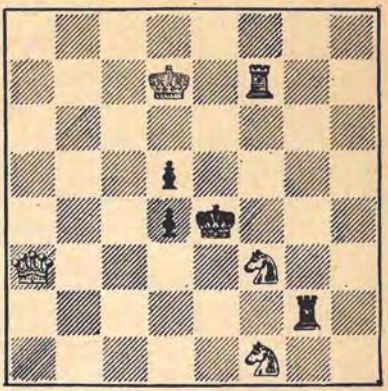
2×

Joc aparent: 1...Ce ad lib. 2.Cg3×, 1...Cg5! 2.Dh4×, 1...Cg ad lib. 2.g7×, 1...Ne5 (d4, c3) 2.Dh4×, 1...Ne7 (d8) 2.C:g7×, 1...Ng5! 2.Df3×

Cheia **1.Rh8!** (tempozug) menţine toate maturile din joc aparent.

e

184. C. Mansfield
„Morning Post", 1923



2 ×

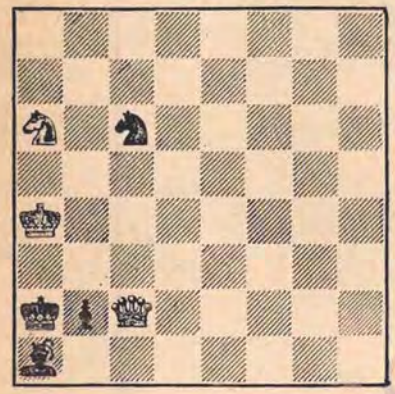
Joc aparent: 1...T pe orizontală 2.Cg3×, 1...T pe verticală 2.C1d2×,

1...d3 2.De7×.

Cheia **1.Da6!** schimbă toate maturile: 1...T pe orizontală 2.Dg6×, 1...T pe verticală 2.De2×, 1...d3 2.De6×.

f

185. P. Törngren
„Die Schwalbe", 1928



2×

Joc aparent: 1...C ad lib. 2.C(:)b4×.

Cheia **1.Dd3!** dezleagă pionul negru, adăugîndu-se două maturi noi: 1...b1D 2.Da3×, 1...b1C 2.Db3×.

Cheia soluției — prima mutare a albului, cu care începe dezlegarea unei compoziții; o problemă corectă nu poate avea două sau mai multe chei.

Cheia tematică a soluției dintr-o compoziție este cheia care ajută direct la realizarea temei, completînd armonios conținutul tematic al problemei, ca la exemplul de mai jos: **1.Rb6!** (zugzwang, regele alb se expune la două contrașahuri, ceea ce constituie ideea acestei probleme) T:b3+ 2.Nb5++ și mat, 1...T:g6+ (prin acest contrașah turnul negru se eclipsează) 2.Ne6×.

186. Monteiro da Silveira
„El Ajedrez Americano", 1932
Premiul I

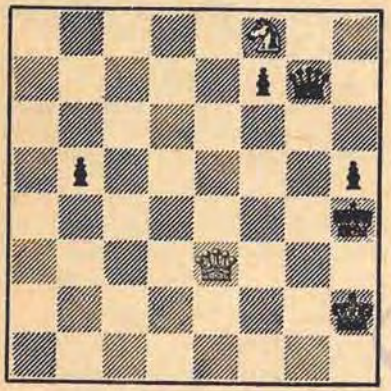
2×

Cîmpul critic — cîmpul pe care se produce în cursul soluției o interferare a figurii cu acțiune lungă (creîndu-se astfel o baterie) cu scopul de a evita pentru moment eventualitatea unui „pat" și a pune în funcție, la mutarea următoare, bateria astfel formată (vezi exemplul de la „Mutarea critică", la care f7 este **cîmpul critic**).

Cîmpul de refugiu — unul sau mai multe cîmpuri din zona regelui, neblocate de piesele proprii și nepăzite de piesele adverse. Cîmpul de refugiu poate fi creat prin cheie (vezi exemplul a de la „Autoblocare" sau să existe în poziția inițială. În ultimul caz însă este bine să fie prevăzut de autorul problemei și un răspuns cu mat la fuga regelui.

Combinația — o variantă forțată, folosind elementele tacticii (ideea) și exploatînd condițiile speciale ale pozi-

ţiei date (motivul), în vederea obţinerii unui rezultat concret (tema) ca: mat într-un număr de mutări, un cîştig sau remiză. Indicele (simptomul) caracteristic al combinaţiei, care de obicei o însoţeşte, este sacrificiul. Combinaţia din diagrama de mai jos este sugerată de poziţia strîmtorată a regelui negru la marginea tablei şi de posibilitatea



Albul cîştigă

de a reduce, prin sacrificarea calului, spaţiul de manevrare a damei negre, ceea ce constituie **motivul** combinaţiei date. **Tema** combinaţiei este matul final, la care se ajunge prin aplicarea ideii constînd în crearea poziţiei de zugzwang, în care negrul să nu aibă nici o mutare utilă pentru salvarea partidei. Iată soluţia acestui final: **1.Df4+ Dg4 2.Cg6+! f:g6 3.De3!** (zugzwang) **b4** (singura mutare care amînă dezastrul; la 3...g5? ar fi urmat 4.Df2+, iar la 3...Dg5? 4.Dh3×) **4.De7+ Dg5** (4...g5? 5.De1+) **5.D:b4+ Dg4 6.De7+ Dg5 7.De4+ Dg4 8.De3!** (din nou zugzwang!) şi cîştigă.

Contraşah este o apărare „tare" a negrului prin declararea unui „şah" regelui alb. Nu se admite ca în poziţia iniţială a unei probleme să fie posibile unul sau mai multe contraşahuri fără ca albul să aibă la îndemînă cîte un răspuns cu mat. În exemplul de mai jos este reprezentată tema contraşahurilor combinate cu autoblocare. În poziţia iniţială există un contraşah prin bateria neagră a pionului: 1...e4+ cu

187. C. Gavrilov
„Academia Viareggio", 1907
Premiul I

2×

răspunsul pregătit 2.Tg7×. După cheia **1.Nf4!** (ameninţă 2.Te3×) la acelaşi contraşah se schimbă răspunsul: 1...e4+ 2.Tb2×, dar mai apare şi un alt contraşah — 1...e:f4+, la care urmează matul din jocul aparent 2.Tg7×.

Cursa „tare" este o cursă care se descoperă cu uşurinţă de dezlegător, „sare în ochi" cum se zice. Prezenţa cursei tari într-o compoziţie măreşte valoarea ei, îi îmbogăţeşte conţinutul.

Pentru introducerea curselor tari se poate tolera uneori încălcarea principiului economiei, prin adăugirea uneia sau a doua piese în plus peste necesarul strict, avînd însă grijă a le găsi o întrebuințare oarecare și în soluție.

Cursa tematică este o soluție aparentă, care se aseamănă mult cu soluția adevărată (jocul real) a problemei, activizînd toate piesele de pe diagramă, dar avînd o răsturnare printr-o apărare unică a negrului. Compozitorul va stărui ca găsirea cursei să fie mai ușoară decît a soluției, iar mutarea de răsturnare să fie bine mascată. La problema de mai jos găsim: un joc aparent, 1...Nd7 2.Dg8× și 1...Nd6 2.D:d6×; o cursă tematică cu maturi schimbate 1.Cf6!? (amenință 2.Dd5×) Nd7 2.D:d7× și 1...Nd6 2.Dg8×, cu mutarea de răsturnare 1...Td1! 2.?× și soluția 1.Cc3! (amenință 2.Dd5×) cu o nouă schimbare a maturilor: 1...Nd7 2.Df6×, 1...Nd6 2.D:c8× și 1...Td1 2.Tf6×.

188. D. Rădulănescu
„Revista de Șah", 1956

2×

Defecte de construcție care depreciază într-o măsură oarecare o problemă, chiar dacă în ea este realizată o concepție valoroasă, sînt:

— reducerea mobilității regelui negru sau legarea unei piese negre prin cheie;

— luarea în priză, prin cheie, a unui pion negru, dacă aceasta nu este însoțită de un dezavantaj (aparent) ca: autolegarea piesei albe sau crearea unui cîmp de refugiu pentru regele negru, sau expunerea regelui alb la un contrașah;

— plecarea din priză a figurii albe care efectuează mutarea de cheie, fără ca ea să fie așezată în bătaia unei alte piese adverse;

— aducerea în joc, prin cheie, a unei figuri îndepărtate, care ocupă la început o poziție evident pasivă;

— existența unei figuri care a fost introdusă numai în vederea unui joc aparent, fără ca ea să fie necesară pentru realizarea jocului real;

— transformarea pionului, la prima mutare, în damă (promoția majoră).

Menționăm că rostul dezideratelor expuse mai sus, cu privire la cheie, este să facă găsirea primei mutări a soluției cît mai anevoioasă.

Degajare — eliberarea liniei de acțiune pentru damă prin deplasarea unei figuri de aceeași culoare (T sau N) în lungul liniei (ortogonală sau diagonală), ceea ce va fi folosit de damă la mutarea de mat. Deplasarea figurii care degajează linia nu are, de obicei, un alt scop suplimentar (vezi „Puritatea scopului").

189. **A. Ianovcic**

2× 1.Na5!(degajare)

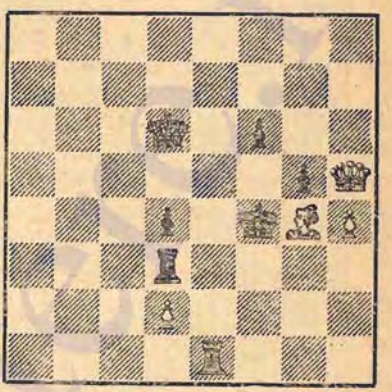
Dezlegarea unei piese legate anterior are loc în urma plecării figurii adverse care exercita legarea (dezlegarea **directă**) sau în urma întreruperii liniei

2× *1.Dh3!*
(dezlegare directă)

2× 1. Tf3!
(dezlegare indirectă)

de acțiune a figurii legătoare, indiferent de culoarea piesei care interceptează această linie (dezlegarea **indirectă**).

Dual — cazul cînd la o mutare de apărare a negrului, albul poate să facă mat regele negru în același număr (sau mai redus) de mutări, pe două sau mai multe căi, dintre care una intenționată de autor, iar celelalte neobservate de acesta. Dualuri în variantele principale (tematice) sînt dualuri **majore** (grave ca și soluțiile marginale), iar cele din variantele secundare — dualuri **minore** (tolerabile). În exemplul de mai jos,

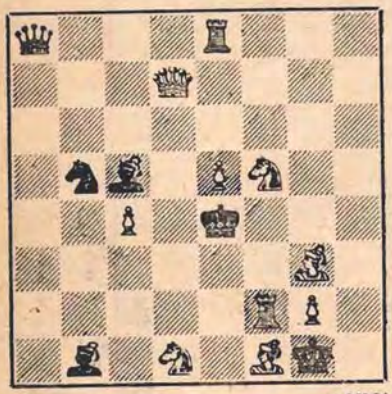


3×

cheia **1.Nf5!** creează o amenințare scurtă 2.Dg4×; la 1...Rg3 urmează 2.Te2! (o mutare liniștită) cu mat imparabil, 3.Dg4×, la 1...R:f5 2.Te4! (cu amenințare 3.Dh7×) R:e4 3.Dg4×, dar la 1...Tg3, afară de intenția autorului 2.Te4+, merge și 2.Tf1+ (**dual grav**, care denaturează ideea sacrificiului) Tf3 3.T sau D:f3× (dual minor, fără importanță).

Dubla soluție este soluția care începe cu o altă cheie decît cea intenționată de autor (se întîmplă ca o problemă să aibă și mai multe soluții marginale). Dubla soluție constituie un defect grav, care duce la anularea problemei respective. Nici problemiștii renumiți nu sînt scutiți de astfel de „accidente". Problema de mai jos a obținut pre-

190. H. V. Tuxen
„De Problemist", 1930
Premiul I



2× *1.Nh2!*

miul I la concursul anual al revistei olandeze „De Problemist", însă trebuia descalificată, deoarece ulterior s-a constatat că ea se mai rezolvă prin 1.T:a8 și prin 1.c:b5!

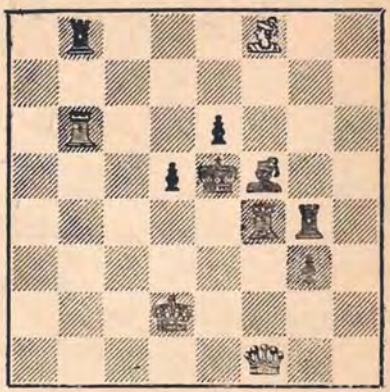
„Duplex" — o problemă la care enunțul este valabil atît pentru alb, cît și pentru negru, în sensul că realizează enunțul cel care începe jocul. Duplexurile sînt frecvente în special la probleme ajutoare. Nr. 191 este un duplex cu joc regulat. Soluția: a) 1.0—0 urmat de 2.Ta1×, b) 1.Dg6 urmat de 2.Db1×, albul neputînd efectua rocada salvatoare deoarece rezultă din analiza poziției că ultima mutare a albului nu putea fi alta decît cu regele sau cu turnul.

Eclipsă — un gen al interferenței, cînd întreruperea liniei de acțiune a unei figuri se face prin așezarea ei în spatele altei piese oarecare, indiferent de culoare, deci în cazul eclipsei se mișcă figura a cărei linie de acțiune se întrerupe (interferența pasivă) și nu piesa care interferează activ, interceptînd linia de acțiune a propriei figuri. Acest gen de interferență a fost scos în evidență de compozitorul italian L. Ceriani. La exemplul de mai jos,

191. L. Loeventon
„Arbejder-Skak", 1962

2× (*duplex*)

192. V. de Barbieri
„Revista Română de Șah", 1938

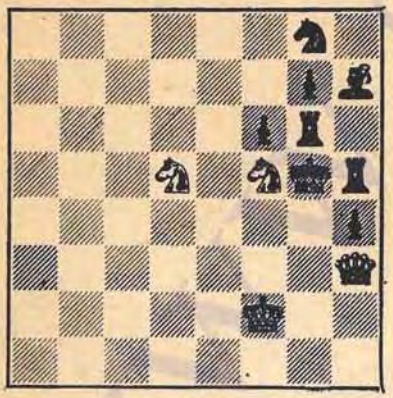


2×

după 1.Dd3! (amenință 2.Dd4×) T:f4 are loc o eclipsare a turnului negru, fiind însoțită de autoblocarea cîmpului de refugiu creat prin cheie, permițînd răspunsul 2.Ng7×.

Economia materialului este un principiu de primă importanță de care trebuie să țină seama toți compozitorii în munca lor creatoare, dacă doresc să realizeze lucrări cu adevărat artistice. O lucrare considerată pentru moment terminată, nu trebuie să fie trimisă în grabă spre publicare, pînă cînd nu se va încerca o reprezentare cît se poate de economică prin reducerea pieselor, în special a celor albe, căutînd să se încredințeze celor rămase sarcini cît mai multe. S-ar părea că autorul problemei alăturate (Mačs) a găsit o formă reușită pentru exprimarea ideii sale. Totuși diagrama următoare dezminte această presupunere: același conținut

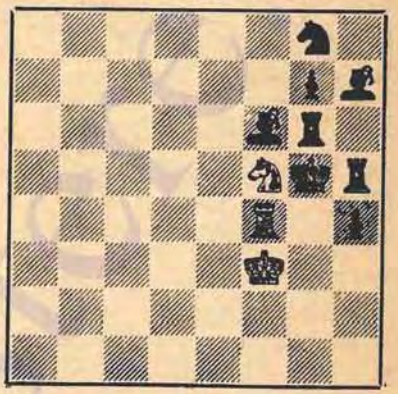
193. V. Mačs
„Șahmatî v S.S.S.R", 1948



2×

1.Cd6! (amenință 2.Cf7×)
1...Ch6 2.Ce4×
1...Tgh6 2.Dg2×
1... Thh6 2.Df5×
1...Rh6 2.Cf7×

194. V. Vedera
(după V. Mačs)
„Șahmatî v S.S.S.R.", 1951



2×

1.Cd6! (amenință 2.Cf7×)
1...Ch6 2.Ce4×
1...Tgh6 2.Tg4×
1...Thh6 2.Tf5×
1...Rh6 2.Cf7×

interesant, cu o cheie tot așa de bună, s-a putut realiza doar cu trei figuri albe economisind totodată o figură atît de importantă ca dama albă. Este evident că, respectînd principiul economiei, compozitorul nu va întrebuința, spre exemplu, dama acolo unde funcția ce i se încredințează ar putea fi îndeplinită cu același succes de un turn sau un nebun (se vor vedea și problemele din diagramele nr. 87 și 88).

Evacuarea unei linii de acţiune se produce în urma deplasării piesei care întrerupea această linie. Menţionăm că în cazul evacuării, deplasarea piesei se face lateral şi nu în lungul liniei, cum se întîmplă la degajare. Evacuarea poate fi efectuată de oricare piesă, indiferent de culoarea ei. În exemplul de mai jos au loc, în cursul soluţiei, două evacuări: prima este efectuată prin mutarea de cheie 1.Na7!, evacuînd orizontala a patra, pentru ca la răspunsul 1...b4 să

2×

poată urma 2.Dc4×; a doua evacuare se produce după deplasarea nebunului negru, evacuînd coloana „e" 1...N oriunde 2.De8×.

Exerciţiul sintetic — reconstituirea poziţiei unei probleme după soluţia dată (cheia, ameninţarea şi variantele redate în notaţia prescurtată). Lucrînd la reconstituirea unei probleme, problemistul nu trebuie să se limiteze la reconstituirea unei poziţii în care se realizează toate variantele indicate ca bază de plecare. Aceasta constituie, de fapt, doar prima etapă a exerciţiului.

A doua etapă, nu mai puţin importantă, este precizarea mutării de cheie a soluţiei, adică stabilirea judicioasă a cîmpului unde va fi plasată figura care efectuează prima mutare a soluţiei, evitînd defectele enumerate la „Defecte de construcţie".

A treia etapă, tot atît de importantă ca primele două, o constituie verificarea poziţiei găsite, în vederea constatării legalităţii şi corectitudinii poziţiei. În special se va cerceta dacă nu este posibilă realizarea enunţului prin efectuarea unei alte chei decît cea indicată, sau dacă nu sînt posibile alte maturi (dualuri) alături de cele cerute.

Figura critică — figura ce efectuează, în cursul soluţiei, o mutare critică (vezi „Mutarea critică").

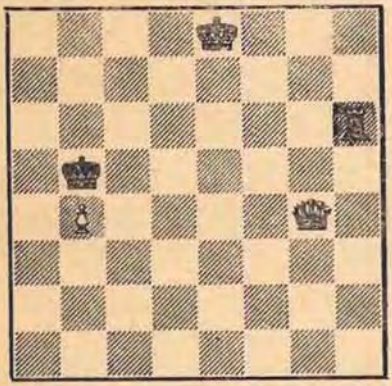
Gemen al unei probleme sau al unui studiu este o compoziţie avînd aşezarea pieselor identică cu prima, avînd o singură modificare, care duce la o schimbare completă a soluţiei. Gemenul sau mai mulţi gemeni se obţin prin:

— schimbarea locului unei singure piese (albe sau negre);

— înlocuirea, suprimarea sau adăugarea unei singure piese;

— deplasarea întregii poziţii sau, în sfîrşit, prin rotirea tablei cu 90° sau cu 180°. Problemele cu gemeni sînt răspîndite în domeniul problemelor feerice cu mat ajutor, deşi le întîlnim adesea şi la compoziţia ortodoxă. Mai jos prezentăm o problemă directă, avînd şi un gemen.

195. **W. Pauly**
„Deutsche Wochenschach", 1912



3×

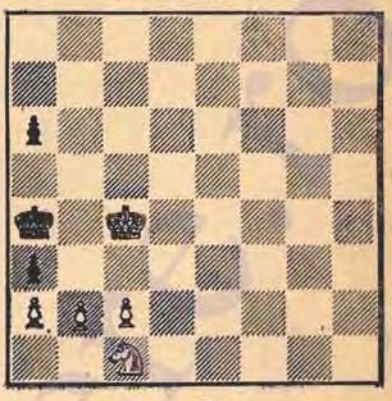
Gemen: cu regele alb la a8

1.Th2 ! Ra4 2.Dc4 Ra3 3.Ta2×
1...R oriunde pe orizontala a 6-a 2.Dd7(+) urmat de 3.Th6×. Gemen: 1.Ta6! ! R:a6 2.Dd7 Rb6 3.Db7×.

Ideea dintr-o combinație șahistă este apogeul combinației alese și realizate de compozitor; ea reprezintă concepția fundamentală strategică a problemei. Ideea indică calea pentru efectuarea combinației și răspunde la întrebarea **cum**, prin ce mijloace tactice se obține rezultatul dorit.

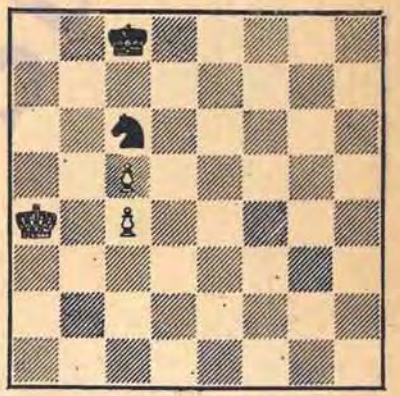
Ideală — problema cu joc regulat sau feerică, la care absolut toate maturile din soluție și din joc aparent (dacă acesta există), ca și la eventualul gemen, sînt perfect regulate. Problemele de mai jos, avînd cîte o singură variantă cu maturi perfect regulate, sînt ideale. Iată soluțiile lor: 1.b4 a5 2.Rc5 a:b4 3.Rb6 b3 4.a:b3+ Rb4 5.Ca2×!, La ajutor începe negrul: 1.Ca7 c6 2.Rb8

196. **G. A. Teodoru**
„Revista de Șah", 1952



5×

197. **N. D. Lenja**
„Revista de Șah", 1966



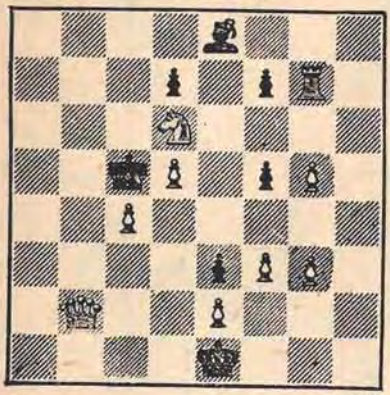
Ajutor 4×

c7+ 3.Rb7 c8D+ 4.Rb6 c5×. De notat că, dacă așezăm regele alb la e4, se obține un gemen cu o soluție simetrică și identică (1.Ce7 etc.).

Ilegalitatea unei poziții — cazul cînd poziția unei probleme nu se poate obține pornind de la poziția inițială a

pieselor printr-o partidă imaginară, cu respectarea regulilor jocului, în care caz vom avea ilegalitatea **absolută** (inadmisibilă) ca spre exemplu la problema ală-

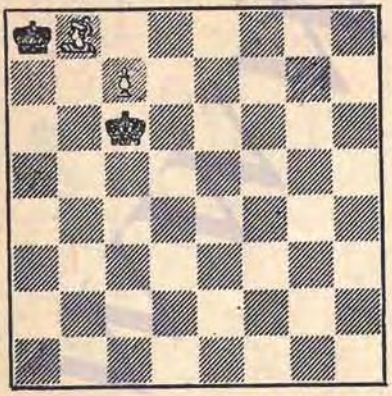
198. **J. Cămăraș**
„Revista Română de Șah", 1939



3× 1.Db3

turată: nebunul negru n-avea cum să ajungă la e8 în prezența pionilor nemișcați de la începutul partidei — d7

199 **A. F. Mackenzie**
„Jamaica Gleaner", 1891



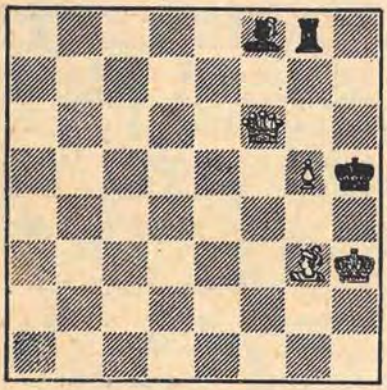
3× 1. Na7! Rra7 2. c8T!

și f7. Menționăm totodată că această problemă ar putea să aibă o poziție perfect legală, dacă toate piesele s-ar muta cu un cîmp spre dreapta. În cazul cînd poziția dată nu poate rezulta decît în urma transformării unui pion, ilegalitatea este considerată **relativă** (tolerabilă), ca la problema lui Mackenzie: ultima mutare a negrului n-a putut să fie alta decît 1...Ra7—a8, după ce pionul alb de la b7 s-a transformat în nebun (b7—b8N+).

Insolubilitatea unei compoziții — un defect destul de frecvent (ca și soluția marginală) la problemiștii care se grăbesc să publice o problemă fără s-o supună în prealabil unei analize mai riguroase, spre a constata dacă intenția autorului se realizează la absolut toate apărările negrului (vezi, spre exemplu, problema din diagrama nr. 91).

Interferența — întreruperea liniei de acțiune (interferare) a unei figuri cu acțiune lungă printr-o altă piesă de **aceeași culoare**. Dacă într-o problemă are loc, în două variante, o interferență **reciprocă** și pe **același cîmp** între turn și nebun, astfel de combinație poartă numele de tema „Grimshaw". În exemplul de mai jos, după cheia 1.Nh4!, negrul este în zugzwang, poziția devenind o blocadă completă. Într-adevăr, la oricare mutare a pieselor negre se produce cîte o slăbiciune exploatată de alb pentru a face mat: 1...Tg6 2.Df2×, 1...Tg7 2.Dh6×, 1...Ng7 2.Df7× etc. Ultimele două variante constituie tema „Grimshaw".

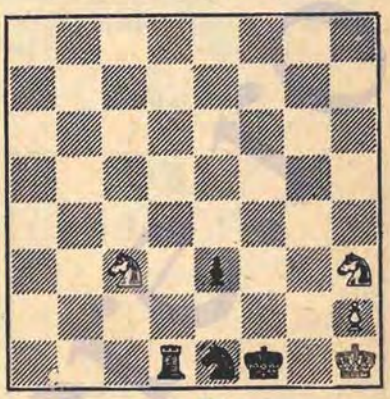
200. **I. A. Schiffmann**
„Svenska Dagblad", 1919
Premiul III



2 ×

Joc aparent — o sumă de maturi pregătite în poziţia iniţială, ca răspuns la toate mutările negrului (ca la probleme cu blocada completă) sau la unele mutări ale acestuia (de obicei la nu mai puţin de două). De regulă, compozitorii stăruie ca maturile din jocul aparent să se schimbe după efectuarea cheii, ceea ce face găsirea soluţiei mai dificilă, iar problema mai valoroasă. Este de dorit ca jocul aparent să fie scos în evidenţă printr-o cheie aparent bună — cursă, avînd o răsturnare unică (vezi, spre exemplu, problema de la „Cursa tematică"). Jocul aparent nesubliniat de o cursă rămîne neobservat de dezlegător şi îşi pierde astfel rostul. În exemplul de mai jos există o singură variantă, însă maturile din jocul aparent şi din soluţie sînt cu totul diferite: **joc aparent** 1...e2 2.Ce4! e:d1D(C) 3.Cg3×; **soluţie** — 1.Ta1! e2 2.Cb1! C oriunde 3.Cd2++ şi mat.

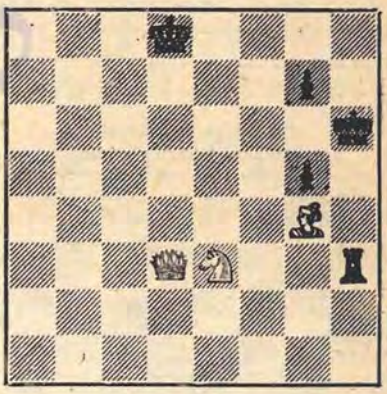
201. **W. Pauly**
„Chemnitzer Tageblatt", 1927



3×

Lărgirea ideii — amplificarea ei prin introducerea mai multor variante tematice, conţinînd aceeaşi idee. Astfel de

a



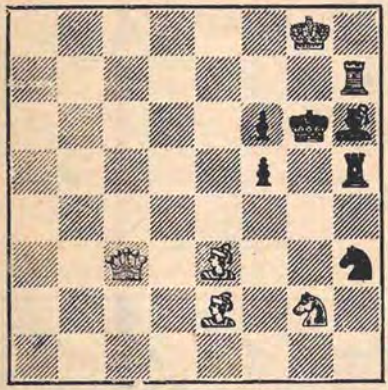
2×

amplificare a ideii este folosită astăzi pe o scară întinsă. Exemplul din diagrama a se dezleagă prin **1.Nh5!**, creînd un cîmp de refugiu regelui negru şi ameninţînd totodată cu 2.Dg6×. Ne-

grul în apărare, își blochează acest cîmp, permițînd un alt mat: 1...T:h5 2.Cg4×.

b

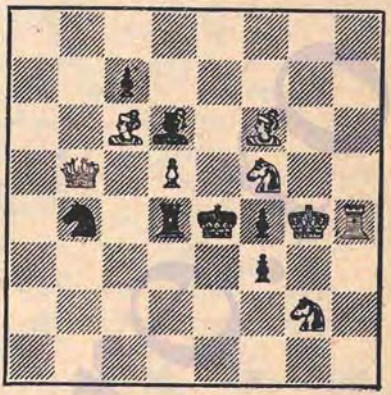
202. I. Dozescu
„Flacăra Sibiului", 1965



2×

Exemplul b realizează aceeași idee, însă lărgită, fiind reprezentată în patru variante tematice, cu autoblocarea cîmpului de refugiu de către patru piese negre și urmată de patru maturi distincte. După cheia analoagă 1.Ng5! (amenință 2.Df6×) urmează 1...T:g5 2.Ch4×, 1...N:g5 2.N:h5×, 1...C:g5 2.Cf4× și 1...f:g5 2.Dc6×.

Legare — imobilizarea unei piese adverse prin plasarea unei figuri proprii cu acțiune lungă, astfel ca în spatele figurii adverse să se afle regele de aceeași culoare cu figura legată, în care caz are loc legarea **directă**. Cînd pe linia de acțiune a figurii imobile dintr-o baterie se află o piesă adversă cu regele său în spate, la deplasarea piesei mobile a bateriei se produce o legare **indirectă**; de asemenea avem o legare



2×

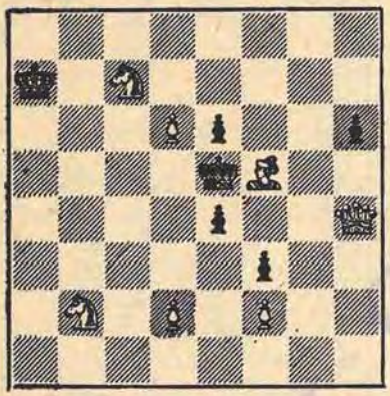
indirectă și în cazul deplasării unei piese din semilegătură. Cînd o piesă de culoarea regelui advers se plasează între regele său și figura noastră cu acțiune lungă, îndreptată spre acest rege, se produce o **autolegare**. În exemplul alăturat, cheia **1.Rg5!** produce o legare indirectă a pionului f4, amenințînd cu 2.Cg3×; negrul se apără contra acestei amenințări prin legarea directă a calului alb — 1...T:d5, însă concomitent se produce și autolegarea turnului negru, ceea ce este exploatat de alb — 2.Dc4×.

Mat curat (pur) este matul cînd fiecare cîmp din zona regelui negru este inaccesibil acestuia dintr-o singură cauză: ori este păzit de o singură piesă albă, ori este blocat de o piesă neagră, fără a fi și păzit de una albă.

Mat economic este matul la care contribuie toate figurile albe prezente pe tablă, exceptînd regele și pionii. Cînd la mat contribuie absolut toate piesele albe de pe tablă, inclusiv regele și pionii, matul se numește **perfect economic.**

Mat model (regulat) este matul economic şi curat în acelaşi timp. Şcoala boemiană (cehă) în compoziţia şahistă cere ca o problemă să aibă nu mai puţin de trei maturi regulate, după cum reiese şi din problema alăturată. Cheia **1.Rb6!** pune pe negru în poziţia de zugzwang, rezultînd următoarele variante:

203. **Gh. Goşman**
„Revista Română de Şah", 1947



3×

1...R:d6 2.Cc4+ Rd7 3.Ne6× (model);

1...e:f5 2.d4+ R:d4 3.Df6× (model) 2.e:d3 e.p. 3.Cc4× (model), 2...R:d6 3.Dd8× (neregulat);

1...R:f5 2.Dh5+ Rf6 3.Ce8× (curat, dar neeconomic — Cb2 nu contribuie la mat), 2...Rf4 3.C:e6× (neregulat).

1...e3 2.N:e6 urmat de 3.Cc4× (economic, dar impur, cîmpul d5 fiind păzit de două figuri albe).

Matul oglindă rezultă cînd cele opt cîmpuri din zona regelui făcut mat sînt libere de orice piesă (vezi, spre exemplu, diagrama nr. 43).

Maturi ecou sînt perechi de maturi analoage, cînd tablourile de mat se aseamănă între ele, regele negru făcut mat aflîndu-se pe cîmpuri de aceeaşi culoare. În cazul cînd regele negru se află într-o variantă pe cîmpul alb, iar în cealaltă pe cîmpul negru, figurile albe ocupînd în ambele variante poziţii analoage, avem maturi **cameleon-ecou.**

Problema de mai jos ne va lămuri asupra acestor noţiuni. După cheia **1.Nh5!** negrul este zugzwang, rezultînd următoarele variante:

204. **S. Herland**
„Deutsche Schachzeitung", 1908

4×

1...R:f4 2.Td6! Re4 3.Ng4 Rf4 4.Td4×;

1...Re4 2.Nc3! Rf5 3.Nf3 R:f4 4.Tf6× — ecou al matului din prima variantă;

1...R:f4 2.Td6! Rf5 3.Td4! Re6 4.Ng4×;

1...Re4 2.Nc3! R:f4 3.Tf6+ Re4 4.Nf3× — o nouă pereche de maturi ecou. Dacă la 1...Re4 2.Nc3! negrul va juca 2...Rd5, atunci după 3.Nf3+ Rc4

4.Tc6× vom avea un mat **cameleon-ecou**, analog cu maturile ecou din primele două variante, regele negru aflîndu-se de data aceasta pe cîmpul alb. Maturile ecou sînt elaborate de şcoala boemiană, în special la problemele cu mat în 3 şi mai multe mutări.

Matul invers îl întîlnim la probleme la care nu se cere ca albul să facă mat regele negru, ci este vorba de a-l **sili pe negru ca el să facă mat regele alb.** Negrul nu vrea să facă mat regele alb, însă albul îl constrînge la aceasta, lucru pentru care îi trebuie forţe suficiente, astfel victoria va fi de partea sa, deoarece el este în măsură să-şi impună în felul acesta voinţa adversarului. Pentru acest motiv problemele cu mat invers se mai numesc „Qui perd-gagne" (fr.), adică „cine pierde — cîştigă"!. Maturile inverse se pot construi sub formă de zugzwang (cu sau fără joc aparent), sau cu ameninţare (vezi exemplele alăturate).

205. **Svoboda**
„De Maasbode", 1947

Mat invers în 2 mutări

1.Nf3! (zugzwang) g3 2.Ne2! g2×, 1...g:f3 2.Dg2+ f:g2×.

206. **S. Limbach**
„Revista Română de Şah", 1937
Premiul II

Mat invers în 2 mutări

1.C:f3! (cu „ameninţarea" de a-l sili pe negru, prin 2.De1+, să răspundă cu 2...N:e1×). Negrul se apără contra acestei ameninţări prin fuga nebunului ceea ce creează însă alte posibilităţi pentru alb: 1...Nd4 2.Df2+ N:f2×, 1...Ne5 2.Cg5+! N:f4× şi 1...Nf6 2.N:g2+ D:g2×.

„**Meredith**" — o problemă avînd de la 8 pînă la cel mult 12 piese, albe şi negre la un loc (după numele compozitorului englez care prefera astfel de probleme).

Miniatură — o problemă cu cel mult 7 piese, albe şi negre.

Minimală — o problemă cu cel mult 2 piese albe, dintre care bineînţeles, una trebuie să fie regele.

Mişcare sistematică — repetarea uneia şi aceleiaşi manevre în mai multe variante dintr-o compoziţie (vezi exemplul de la „Motive geometrice").

Motivul combinației este dat de poziția pieselor la care ajunge la un moment dat jocul și care situație sugerează posibilitatea înfăptuirii combinației.

Motive geometrice — termen convențional pentru a caracteriza unele mișcări de figuri pe tablă, mișcări care se remarcă în cursul soluției din punct de vedere grafic. La problema de mai jos, avem mișcări de apropiere pe dia-

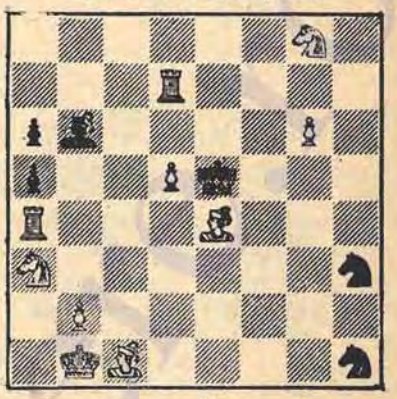
207. W. Pauly
„American Chees Buletin", 1909

8×

gonale paralele a nebunilor de culori contrarii. Cheia **1.Ta4!** pune pe negru în poziția de zugzwang, rezultînd următoarele variante: 1...g5 2.Nh7+ Ra2 3.N:g8×, 1...Nf7 (e6, d5, c4) 2.N:g6 (f5, e4, d3)+ etc., 1...Ng7 (f6, e5, d4) 2.Nf8 (e7, d6, c5)+ Na2 3.N:N×; 1...Nc3+ 2.R:c3 etc. O astfel de repetare a uneia și aceleiași manevre poartă numele de **mișcare sistematică.**

Mutarea anticritică — mutarea unei figuri în sens invers, în comparație cu mutarea critică, traversînd cîmpul critic spre a evita o interferare ulterioară pe cîmpul critic. La exemplul alăturat,

208. A. F. Ianovcic
„Sahovski Glasnik", 1959



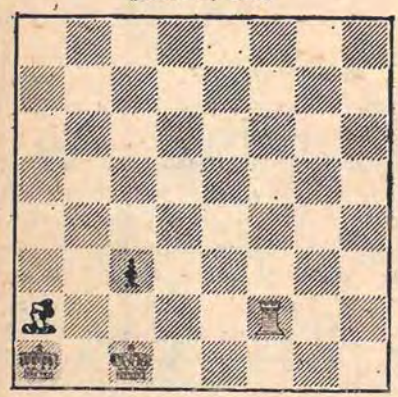
3×

după cheia 1.Nc2 se amenință 2.Cc4+, ceea ce obligă regele negru să ocupe cîmpul critic, interferînd nebunul propriu 2...Rd4 3.Ne3×. Negrul în apărare trece cu nebunul peste cîmpul critic, prevenind interferarea sa și anihilînd astfel amenințarea, manevră însoțită de anumite efecte negative, exploatate de alb: 1...Ng1 2.Nh6 și 3.Ng7×, 1...Nf2! 2.Ch6! și 3.Cg4×.

Mutarea critică — mutarea unei figuri traversînd cîmpul critic, pe care se va produce ulterior o interferare a figurii care a efectuat mutarea critică. Manevra aceasta are ca scop anihilarea poziției de pat și formarea unei baterii; pentru aceasta sînt necesare nu mai puțin de trei mutări: 1) efectuarea mutării critice, 2) interferarea figurii critice (formarea bateriei) și 3) activizarea bateriei (șah și mat prin descoperire). Cele trei mutări constituie cunoscuta temă indiană, pe care o găsim

realizată, sub formă de miniatură, în problema de mai jos. După cheia **1.Ng8!** (mutarea critică), negrul n-are altă mu-

209. H. F. L. Meyer
„B.C.P.", 1903



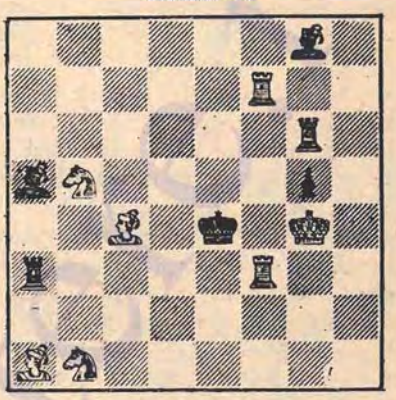
3×

tare decît 1...c2, formînd totodată poziția de pat. Albul o anulează, așezîndu-și turnul pe cîmpul critic și formînd astfel o baterie: 2.Tf7! Ra2 3.Ta7++ și mat.

Mutare liniștită este orice mutare a albului ce se efectuează după cheie, într-o problemă cu mat în 3 sau mai multe mutări, fără atac direct asupra regelui advers, adică fără „șah", pregătind totuși o amenințare oarecare. Soluțiile cu mutări liniștite, neforțate, fiind mai fine și mai greu de găsit, ridică totdeauna valoarea problemei.

Notația algebrică, cea mai cunoscută și răspîndită, servește la notarea mutărilor dintr-o partidă sau soluție de problemă, precum și la notarea pozițiilor de pe tablă. Coloanele, precum se știe, sînt însemnate de la stînga spre dreapta (pentru alb) cu primele litere ale alfabetului latin: a, b, c ...h, iar liniile orizontale — de jos în sus (pentru alb) cu

210. M. Stan
„Revista Română de Șah", 1935
Premiul II



2×

cifrele 1, 2, 3, ... 8. Iată poziția din diagrama alăturată, de M. Stan, notată conform notației algebrice (figurile trebuie notate în ordinea importanței lor): alb — Rg4, Tf3 și f7, Na1 și c4, Cb1 și b5; negru — Re4, Ta3 și g6, Na5 și g8, Pg5; mat în 2 mutări. Soluția: 1.Tf7—f5! (amenință 2.Te5×) Tc3 2.Cd2×, 1...Nc3 2.Nd3×, 1...Te6 2.Nd5×, 1...Ne6 2.Cd6×. Mutările partidei, ca și ale soluției, pot fi notate cu notația completă sau prescurtată.

Notația descriptivă, numită și engleză, servește, ca și cea algebrică, la notarea atît a pozițiilor, cît și a mutărilor. În trecut această notație a fost destul de răspîndită, astăzi însă o întîlnim doar în Anglia și în țările din America Latină. Fiecare coloană este identificată după figura care o ocupă

în poziția inițială. Astfel, prima verticală de la stînga pentru alb și de la dreapta pentru negru poartă numele de coloana turnului damei (TD), a doua — coloana calului damei (CD) a treia — a nebunului damei (ND), a patra — a damei (D), a cincea — a regelui (R), a șasea — a nebunului regelui (NR) etc. Liniile orizontale, ca și la notația algebrică, sînt numerotate de la 1 la 8, însă cu o singură deosebire: atît albul, cît și negrul încep numerotarea fiecare din partea sa. Astfel, prima orizontală de jos a tablei este pentru negru orizontala a 8-a, orizontala a 6-a pentru alb, este în același timp a 3-a pentru negru etc. Iată cum se notează poziția problemei lui M. Stan după notația engleză: alb — R-CR4, T-NR3, T-NR7, N-TD1, N-ND4, C-CD1, C-CD5; negru — R-R5, T-TD6, T-CR3, N-TD4, N-CR1. P-CR4; mat în 2 mutări. Soluția: 1.T7-NR5! (amenință 2.T-R5×) T-ND6 2.C-D2×, 1...N-ND6 2.N-D3× etc.

Notația „Forsith" servește doar la notarea poziției statice a pieselor de pe tablă. Notarea se face începînd cu partea de sus a tablei în direcția de la stînga spre dreapta, rînd pe rînd, notîndu-se numărul cîmpurilor libere, cu intercalarea inițialelor pieselor existente, separat pentru fiecare orizontală. Piesele albe se notează cu litere majuscule, iar cele negre — cu minuscule. Iată, spre exemplu, poziția pieselor din problema lui M. Stan, redată conform notației „Forsith": 6n1/5T2/6t1/nC4p1/2N1r1R1/t4T2/8/NC6/; mat în 2 mutări. Se poate nota și mai sumar, fără a ține cont de fiecare orizontală în parte. În acest caz, aceeași poziție se va nota astfel: 6n6T8t1nC4p3N1r1R1t4T10NC6.

Obstrucție — întreruperea liniei de acțiune a unei figuri cu acțiune lungă printr-o altă piesă de culoare contrară, ca spre exemplu, la problema lui M. Stan de la „Notația", la prima pereche de variante.

Parada (apărarea) primară, secundară și terțiară (vezi exemplul de la „Amenințarea terțiară").

„Patru mîini peste tot" („Four Hands Round", l. engleză) — denumire adoptată pentru caracterizarea unei interferențe mutuale duble (în două perechi de variante Grimshaw, cu două cîmpuri critice) între un T și un N negri. So-

211. G. H. Goethart
„Algemeen Handelsblad" 1917
Premiul II

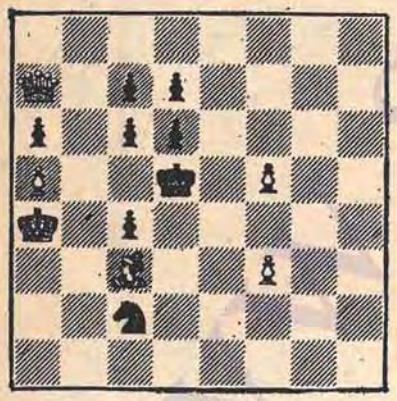
2×

luția: 1.Cg3! (amenință 2.T:g4×) 1... T(N)e6 2.e4(D:c7)×, 1...T(N)g6 2.Ch5 (Ce6)×. Variante secundare: 1...e6 2.e5×, 1...T2:h4 2.Ce2×, 1...T6:h4 2.D:f7×.

„Perpetuum mobile" este o problemă de tipul blocada completă cu o cheie reversibilă, adică după efectuarea cheii

rezultă o problemă nouă, avînd drept cheie mutarea care duce la poziția inițială. La problema de mai jos există următorul joc aparent: 1...c5 2.Da8+ c6 3.Dg8×. Soluția începe cu cheia 1.Dg1! și la 1...c5 urmează 2.Dg8+ Rc6 3.Da8×. Deci, ordinea mutărilor din jocul aparent și din cel real se schimbă în mod reciproc, ceea ce constituie esența temei „Bata". După cheie se obține o poziție reprezentînd o nouă problemă cu mat în 3 mutări, a cărei soluție începe cu 1.Dg1—a7!, revenind astfel la poziția inițială.

212. E. Rusenescu
„Revista de Șah," 1958



3×

„Pickabish" — o varietate a cunoscutei teme „Grimshaw", cînd se produce în două variante o interceptare reciprocă și pe același cîmp între un nebun (Bishop, englezește) și un pion negru aflat pe locul său inițial (Pickaninny). În problema de mai jos, avem

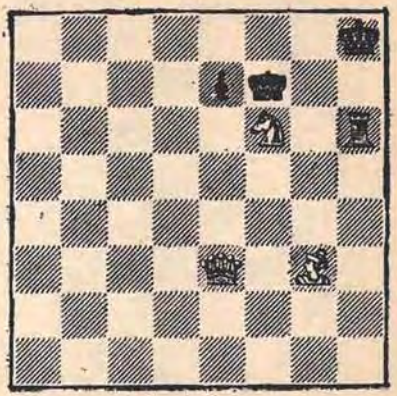
213. H. M. Huse
„Tidskrift för Schack," 1918

2×

două perechi de variante tematice: 1.Da8! (amenință 2.Dd5×) c6(Nc6) 2.Da4 (a7)×, 1...e6 (Ne6) 2.e5 (Dh8)×.

„Pickaninny" (pui de negru) — denumirea unui pion negru dintr-o pro-

214. H. W. Bettmann
1915



2×

blemă, aflat pe orizontala a şaptea, care poate să efectueze **patru** mutări, producînd patru variante distincte (bineînţeles că pionul respectiv nu poate fi pe coloana marginală), ca la problema din **diagrama nr. 214 : 1.Nd6 !** (ameninţă 2.De7×) 1...e:d6 2.De8×, 1...e6 2.Da7×, 1...e5 2.Db3× şi 1...e:f6 2.De7×. În cazul de faţă pionul e7 este un Pickaninny.

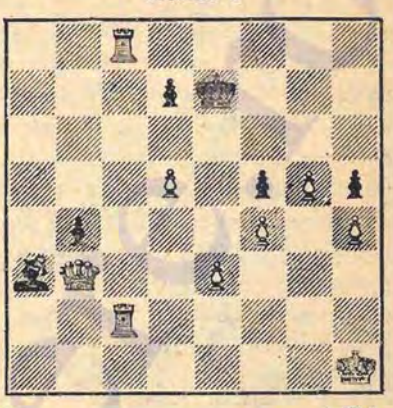
Poziţie în oglindă — prezentarea uneia şi aceleiaşi poziţii într-o formă inversată, ca reflectată într-o oglindă. Uneori începătorii mai puţin scrupuloşi, dornici de a-şi vedea numele publicat în presa şahistă, prezintă o compoziţie străină, publicată anterior, ca pe o lucrare proprie, mascîndu-şi fapta prin inversarea poziţiei (a se compara diagramele 215 şi 216).

215. D. Fellner
„Revista Română de Şah", 1937

3× *1.Tg2*

Poziţia de zugzwang rezultă (în problemistică de obicei la negru) după efectuarea de către alb a unei mutări,

216. J. Kotrc
„Andrews Memorial", 1888
Premiul I



3× *1.Tb2*

fără crearea vreunei ameninţări, prin carea aceasta desăvîrşeşte blocarea poziţiei adverse, transformînd-o în blocadă completă, astfel că negrul, fiind obligat să joace la rîndul său, fiecare mutare a lui va fi însoţită de un efect negativ fatal.

Principiul economiei (legea fundamentală artistică a compoziţiei şahiste) este principiul folosirii cît mai complete a figurilor. La o problemă nu trebuie să existe figuri de prisos (figurante). Fiecărei figuri compozitorul va căuta să-i încredinţeze maximum de sarcini, obligînd-o să joace sau să păzească cîmpurile din zona de mat în cît mai multe variante.

Principiul repetării constituie modalitatea cea mai de seamă pentru exprimarea artistică a ideilor strategice în compoziţia şahistă; repetarea uneia şi aceleiaşi idei în cîteva variante contri-

buie la ridicarea la maximum a emoției estetice. La exemplul alăturat, albul creează prin cheia 1.Ch6!, amenințarea 2.Cg8×. Negrul se apără împotriva

217. E. I. Umnov
„Șahmatî v S.S.S.R.", 1945

2×

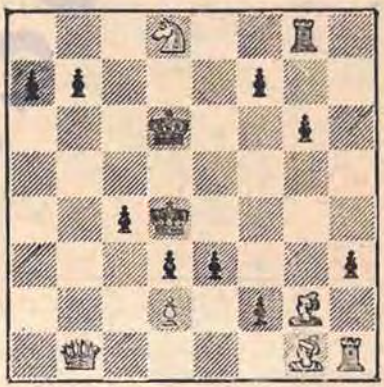
acestei amenințări prin evacuarea de către nebun a liniei de acțiune a damei, interferînd totodată de cinci ori alte piese proprii (tema „Bi-Valve"): 1...Ng6 (interceptînd pionul g7) 2.D:h4×, 1...Nf7 2.D:g7×, 1...Nd7 2.Ne7× (nu merge 2.D:g7×, dama fiind legată) 1...Nc6 2.Te6× și 1...Nb5 2.N:b2×.

Probleme feerice (vezi „Șahul feeric").

Probleme umoristice sînt probleme cu un enunț puțin obișnuit (mat în 0 mutări sau în 1/2 mutare) sau prea simplu și ușor (mat într-o mutare) și care dă totuși, de gîndit, în special unui dezlegător nerutinat, care va trebui să descopere ceea ce „nu este în regulă", ca în exemplele alăturate.

Mat în 0 mutări

Nu este în regulă așezarea tablei (colțul din stînga este alb). Rotind tabla cu 90° rezultă poziția de mat fără efectuarea vreunei mutări.



Mat într-o mutare

Nu este în regulă numărul pieselor — 9 pioni negri; suprimînd oricare din aceștia, devine posibil mat într-o mutare.

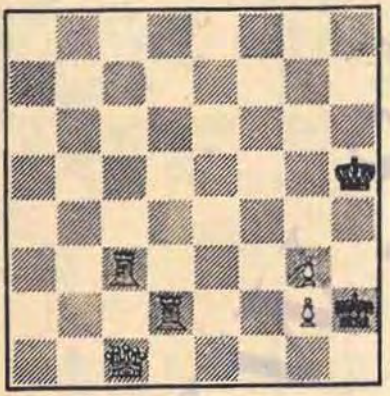
Probleme heterodoxe sînt probleme la care enunțul nu este cel obișnuit la probleme ortodoxe — alb joacă și face

mat în n mutări (vezi „Şahul feeric").

Promoţia minoră a pionului — transformarea unui pion, ajuns pe ultima orizontală, într-o figură mai slabă decît dama, pentru a evita „patul" sau, într-un caz special, în cal, cînd acesta poate fi mai eficace decît dama.

Puritatea scopului (Zweckreinheit, l. germană) — cazul cînd se efectuează o mutare avînd drept singur scop realizarea ideii, fără a i se acorda acestei mutări vreo funcţie suplimentară. Dacă vom compara cele două probleme ală-

218. A. Kraemer
„Funkschach", 1926



2× 1.Tc8!

turate, vom constata că ambele realizează aceeaşi idee — evitarea poziţiei de pat, însoţită de degajarea liniei verticale de acţiune pentru dama albă. Însă la prima problemă cheia nu are alt scop decît să degajeze linia (1...R:g3 2.Dc7×), pe cînd la a doua cheia are un scop dublu: degajarea liniei de acţiune (1...b1C 2.Df7×), dar şi pregătirea răspunsului la transformarea pionului în

219. V. Paparella
„L'Italia Scacchistica", 1948

2× 1.Tf8!

damă (1...b1D 2.Ta8×). Deci, la prima problemă puritatea scopului este realizată, pe cînd la a doua nu.

„Rex solus" (regele singur) — probleme în care negrul nu are decît o singură piesă — regele.

Sacrificiu — oferirea unei piese proprii în vederea obţinerii unui avantaj poziţional. Acceptarea sacrificiului de către adversar poate fi obligatorie (sacrificiu forţat), cînd este însoţit de „şah" şi nu există altă scăpare decît luarea figurii ce a declarat acest „şah", sau acceptarea sacrificiului oferit poate fi facultativă.

Semilegătură este o formaţie în care între o figură albă cu acţiune lungă (D, T sau N) şi regele negru, aşezat pe linia de acţiune a primei figuri, se află două piese negre, astfel că la deplasarea uneia din acestea, cu scopul de a para ameninţarea creată prin cheie, cealaltă rămîne legată. Semilegătura poate fi completă sau incompletă. Cea completă are loc atunci cînd tema combinaţiei rezultă

în urma deplasării pe rînd, a celor două piese negre semilegate, dînd naștere la două variante tematice, cu **exploatarea obligatorie a legării piesei rămase nemișcată**, după cum este cazul la problemele din diagramele nr. 74 și 75. În caz contrar, adică atunci cînd tema combinației rezultă în urma deplasării doar a unei singure piese negre din cele două semilegate, avem semilegătura **incompletă**. La problema alăturată avem două perechi de figuri semilegate: D și T albe

220. O. Costăchel
„Revista Română de Șah", 1934

2×

— Td3 și T și C negri — Nf1, însă prima semilegătură este incidentală și nu servește decît la crearea amenințării prin autolegarea indirectă a damei albe — **1.Ta5!** (amenință 2.D:d3×). Negrul poate să se apere direct prin deplasarea oriunde a turnului din semilegătură sau prin apărarea turnului cu calul. Astfel, la deplasarea turnului pe orizontala a 3-a, va urma 2.Dd5×, iar la deplasarea pe coloana „d" — 2.C:e3× (1...T:d6+ 2.C:d6×), însă în toate variantele legarea calului rămîne neexploatată. Tema combinației — exploatarea legării figurii rămase nemișcată — are loc doar după apărarea turnului de către cal: 1...Cc1 2.Dd5× și 1...Cf4! 2.Dd4× (ultima variantă realizează așa-numita temă „Ianovcic"). Varianta secundară 1...b3 2.c:d3× completează armonios conținutul acestei lucrări. Constatăm, deci, că deși negrul se apără împotriva amenințării prin deplasarea pe rînd a celor două figuri semilegate, semilegătura din problema citată nu o putem considera decît incompletă.

Semilegătura complexă este o semilegătură completă, la care albul este nevoit să dezlege, în mod indirect, prin mutarea de mat, figura neagră din semilegătură, rămasă legată exploatînd interferențierea ei de către cealaltă figură neagră, după cum se întîmplă în problema de mai jos. Cheia **1.Nf6!** amenință cu 2.Td5++ și mat. Variante tematice simple sînt: 1...T:f6 2.C:b3× (exploa-

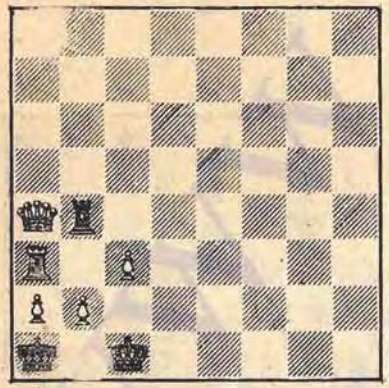
221. A. Mari
„L'Italia Scacchistica", 1922

2×

tînd legarea calului negru şi 1...Cca4+ 2.Te7× (exploatînd legarea turnului negru). Dar negrul poate să complice jocul, făcînd obstrucţia nebunului alb pe coloana „e" — 1...Ce6+!, la care albul va trebui să răspundă prin 2.Tec5×!, dezlegînd turnul negru şi exploatînd astfel interferarea orizontalei a 6-a de către cal. Deblocarea preventivă a cîmpului e4 dă naştere la variante secundare interesante, care îmbogăţesc conţinutul acestei lucrări: 1...Nf3 2.e3×, 1...Nd5 2.Te6×, 1...Nc6 2.Td8(7)×.

Simbolică (problemă) — o problemă avînd o poziţie grafică a pieselor reprezentînd o literă, o cifră, un obiect etc. Exemplul alăturat este interesant prin faptul că poziţia iniţială reprezintă litera „R", după cheia 1.Dc2 (ameninţă 2.Db1×) rezultă litera „A", după mutarea de apărare a negrului 1...T:b2 rezultă litera „H", iar în poziţia de mat — 2.D:b2×, avem litera „K"!.

222. K. Hannemann
„Skakbladet", 1927

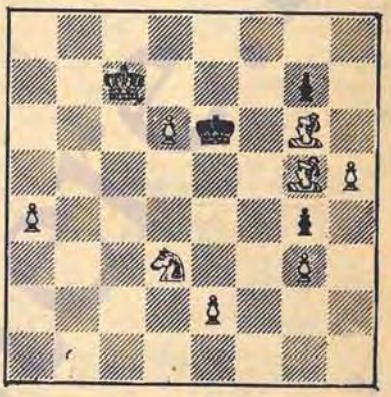


2×

Soluţia marginală (dublă) — vezi „Dubla soluţie".

Subvariantă — o ramificaţie a unei variante din probleme în 3 sau mai multe mutări; începe cu mutarea a doua (sau şi mai tîrziu) de apărare a negrului. Problema din diagrama alăturată are 2 variante, fiecare cu cîte două subvariante; le redăm mai jos pe toate:

223. W. Pauly
„Deutsche Wochenschach", 1908



3 ×

1.Ng5—c1 Re6—d5
2.Nc1—b2 Rd5—c4 3.Ng6—f7×.
2...Rd5—e6 3.Cd3—f4×.
1...Re6—f6
2.Cd3—f4 Rf6—e5 3.Nc1—b2×.
2...Rf6—g5 3.Cf4—d5×.

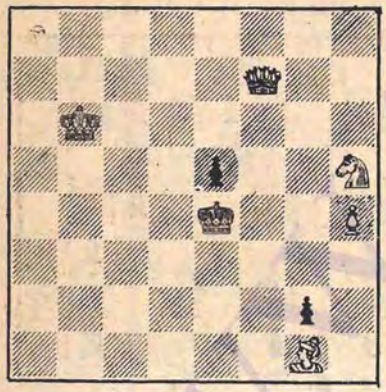
Menţionăm că primele trei maturi sînt regulate, iar ultimul este numai economic (nu este pur din cauza cîmpului „f4" păzit de trei piese albe).

Şahul feeric constituie un domeniu al compoziţiei foarte vast, bogat în idei, în stare să încînte pe iubitorii frumosu-

lui prin subtilitatea fermecătoare a gîndirii şahiste, ce-i drept însă rupte de realitatea jocului practic. Pentru a realiza astfel de idei, compozitorii recurg la variate condiţii suplimentare (bizare) faţă de regulile obişnuite ale jocului, la inventarea unor figuri cu mers neobişnuit ca, spre exemplu, lăcustă, călăreţ nocturn, prinţesă (N+C), amazoană (D+C), mao, pao, girafă şi altele, sau la folosirea tablei imaginate ca un cilindru prin unirea laturilor „a" cu „h".

Mai jos prezentăm cîteva exemple din cele mai răspîndite ale genului.

224. L. Bukovinszky
Campionatul României, 1962
Premiul I

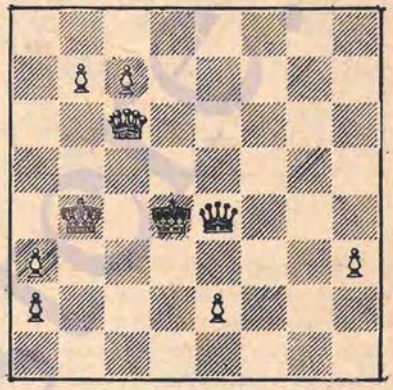


Mat ajutor în 2 mutări

La acest gen **începe negrul** şi ajută pe alb ca acesta să facă mat regele negru în numărul de mutări din enunţ. Problema de faţă are şi patru gemeni, prin înlocuirea damei succesiv cu T, N, C şi pion. Iată soluţiile celor cinci probleme:

a) 1.Rd3 Df1 2.Re4 Cf6×
b) 1.Rd5 Cf4+ 2.Rd6 Nc5×
c) 1.Rf3 Nb3 2.e4 Nd1×
d) 1.Rd5 Rb5 2.e4 Cf4×
e) 1.Rf5 Cf4 2.Rf6 f8D×.

225. V. Onişiu
„Revista Română de Şah", 1937/I
Menţiunea de onoare 1



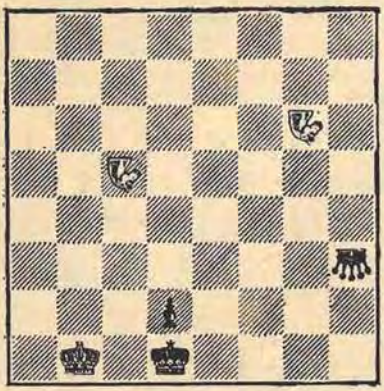
Mat maximal invers în 4 mutări

Negrul fiind obligat să joace mereu mutările **cele mai lungi** (unitatea de măsură fiind a1—b1=1, a1—b2=1,41, a1—b3=2,23), după cheia **1.a4!** el are la îndemînă trei mutări cu dama de aceeaşi lungime (1,41 ori 3=4,23), rezultînd trei variante:

1...Db1+ 2.Ra3 Dh7 3.e4 D:c7 4.Dc3+ D:D×,
1...Dh1 2.a5! D:c6 3.a4 Dh1 4.Rb5 D:b7×,
1...Dh7 2.Dc2! D:c2 3.a3 Dh7 4.Rb3 Db1×.

Menţionăm că problemele maximale pot fi atît inverse, cît şi cu mat direct.

226. **A. Ianovcic**
„Revista Română de Şah", 1934



Mat în 3 mutări

Negrul dispune de o lăcustă; această figură se mişcă ca şi dama, însă numai atunci cînd poate sări peste vreo piesă (indiferent de culoarea ei), plasîndu-se imediat în spatele piesei peste care a sărit. Albul dispune de doi **călăreţi nocturni**, care se mişcă ca şi calul, putînd face dintr-o dată 1—3 sărituri, însă numai într-o singură direcţie (nu în zigzag), devenind astfel o figură cu acţiune lungă. Menţionăm că în poziţia din diagramă, negrul este pat, neputînd efectua nici o mutare: lăcusta n-are peste ce sări, iar cîmpurile e1 şi e2 fiind păzite de la distanţă de cei doi călăreţi nocturni. Soluţia: 1.Cnc5—d3! Lc3 2.Cnd3—b7 Le1 3.Cnb7—f5×. Problema are şi un gemen, cu Lh3 la g2, cu soluţia: 1.Cng6—h8! Lc2 2.Cn c5—b7 Le2 2.Cnh8—b5×.

Şah prin descoperire este un „şah" dat de o baterie intrată în acţiune prin deplasarea figurii mobile (vezi „Baterie").

„Task" (tema-record) este reprezentarea într-o compoziţie a unei idei sau a unui element strategic oarecare într-un număr maxim de variante. La problema de mai jos găsim o idee originală: promoţia pionului negru în trei figuri cu mers diferit, albul fiind nevoit să-şi transforme de fiecare dată pionul său avansat în acelaşi fel de figură pentru a putea da mat la mutarea a patra: 1.b2—b3! (zugzwang) a1D(N) 2.f8D urmat de 3.Da8 şi 4.Df3×; 1...a1T 2.f8T! (ameninţă 3.Tc8 şi 4.T:c3×) a2! 3.Tf6! (3.Tc8? pat!) R:h4 4.Th6×; 1...a1C 2.f8C! urmat de 3.Cg6 şi 4.Cf4×. Un task dificil!.

227. **W. Pauly**
„The Theory of Pawn Promotion", 1912

Mat în 4 mutări

Temă — o anumită îmbinare a elementelor strategice, constituind conţinutul unei probleme. Temele poartă, de cele mai multe ori, numele compozitorului care le-a propus pentru prima dată (de exemplu, tema „Grimshaw", „Novotny", „Schiffmann", „Isaev", „So-

mov" etc.), numele oraşului sau regiunii unde au fost descoperite şi studiate (tema Moscova, Crimeea, Java etc.) sau sînt numite descriptiv, după elementele strategice puse la baza combinaţiei tematice (tema dezlegării preventive, a punctului de întîlnire etc.). Unele teme se pot combina între ele. O temă poate fi aleasă de compozitor după bunul său plac sau poate fi impusă cu ocazia organizării unui concurs, toţi participanţii fiind obligaţi să trateze numai tema anunţată. Astăzi sînt cunoscute peste 500 de teme catalogate, majoritatea din ele la probleme cu două mutări.

Tema combinaţiei (în general) este ansamblul împrejurărilor tactice care servesc la realizarea ideii şi determină scopul combinaţiei, răspunzînd la întrebarea ce anume se obţine în urma aplicării combinaţiei (matul, cîştigul unei piese, obţinerea unui avantaj poziţional etc.).

„Tempozug" (mutare de tempo, de aşteptare) — o mutare indiferentă, fără nici o ameninţare, care se efectuează exclusiv pentru a obliga partea adversă să facă, la rîndul ei, o mutare oarecare, ceea ce va crea anumite slăbiciuni în poziţia sa. Aceste slăbiciuni vor fi exploatate de acela care execută mutarea de aşteptare (vezi „Blocada").

„Tuburi de orgă" (The Organ Pipes, l. engleză) — o denumire a unui aranjament curios de patru figuri negre tematice, aflate pe aceeaşi linie (NTTN), care se interferează reciproc în cursul soluţiei pe patru cîmpuri, rezultînd patru variante cu caracterul celor cunoscute de la temele Grimshaw sau Novotny. Prima problemă de acest fel a fost compusă de renumitul compozitor american Samuel Loyd, în 1857.

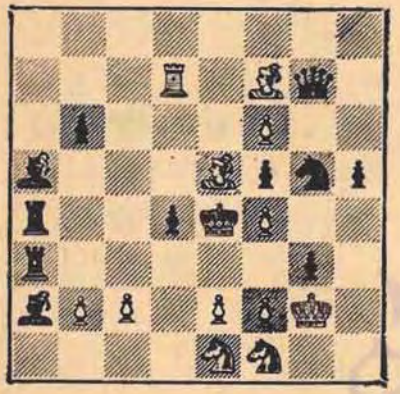
228. S. Loyd
„Chess Monthly", 1857

2×

Denumirea aceasta ar veni de la cele patru linii de acţiune ale figurilor negre tematice, care sînt asemănate cu tuburi de orgă şi care, pe rînd sînt interferate — astupate, făcînd să „cînte" cîte o „melodie de mat". La problema lui Loyd găsim patru perechi de interferenţe Grimshaw, dar aceasta graţie poziţiei de zugzwang: **1.Dc5!** T(N)f7 2.Ch5(Df5)×; 1...T(N)g6 2.Ch5(Dg5)×, 1...T(N)f6 2.D:d4(Df5)×, 1...T(N)g7 2.Dd6(Dg5)×. În decursul celor mai bine de 100 de ani au fost compuse mai multe zeci de probleme folosind mecanismul original descoperit de Loyd. Însă toate acestea se deosebeau de problema iniţială doar prin poziţia regelui negru faţă de figurile negre tematice şi prin eventualele cîmpuri de refugiu. În ultima vreme au fost construite probleme moderne (cu curse tematice), avînd specificul temei Novotny (şi nu Grimshaw),

care se pretează mai bine la actualizarea ideii vechi. În problema din diagrama de mai jos, găsim trei curse tematice: 1.c3!? (amenință 2.Cd2× și 2.C:g3×) g:f2! 2.?×, 1.c4!? (2.T:d4× și 2.Nd5×)

229. S. Lambă
„Schakend Nederland", 1965



2×

Ce6! 2.?× și 1.b4!? (2.T:d4× și 2.Cd2×) Cf3! 2.?×. Soluția: 1.b3! (amenință 2.Nd5× și 2.C:g3×).

Variantă — o ramificație a soluției unei probleme; începe întotdeauna cu prima mutare (de apărare) a negrului, fiind urmată, la probleme cu 2 mutări, de mutarea cu mat a albului, iar la probleme în 3 și mai multe mutări, de mutările ce duc spre mat la numărul de mutări din enunțul problemei.

Variantă tematică este varianta la care se desfășoară ideea principală a temei realizate în problemă, iar varianta **secundară** (netematică) completează conținutul problemei cu un joc netematic al pieselor ce iau parte la realizarea temei (vezi, spre exemplu, problema lui A. Mari de la „Semilegătura complexă").

Zona regelui sînt cele opt cîmpuri din jurul regelui, care în momentul matului trebuie păzite sau blocate. Cînd regele se află la marginea tablei, zona este redusă la 5 cîmpuri, iar în colț — la 3 cîmpuri.

Zugzwang este o mutare silită prin faptul că partea respectivă este la mutare și numai aceasta provoacă o slăbire a poziției sale. De aici rezultă că nu s-ar crea nici un dezavantaj dacă partea respectivă ar avea dreptul să renunțe la efectuarea mutării.

Indice de nume

(Cifrele arată nr. diagramelor)

Abdulfath Ahmad 3
Alehin — Supiko 29
Ali Şatrandji 2
Amelung 49
Andersson 59
Aschenazi 24
Balcu 17
Balik 60
Barbieri 192
Barrow 178
Bergeanu 9
Bettmann 214
Birbrager 34
Birgfeld 53
Bozdoghină — Szabo 32
Buchwald 35
Buchwald şi Brixi 176
Bukovinszky 138, 153, 161, 224
Cămăraş 198
Campbell 110
Civis Bononiae 4, 5
Costăchel 130, 220
Costin 10
Cristoforatos 55
Cubat 64
Cuciuc 121
Dawson 144
Debarbieux 168
Deneş 23
Dobrescu 11, 90, 117, 132, 135
Dozescu 202
Dumitrescu 15, 26, 93
Ellerman 177
Faragó 131, 136, 137
Fellner 215
Forsberg 142
Fränkel 76
Garai 27, 89
Gavrilov 187
Ginninger 129
Goethart 211
Gohn 126, 134, 149

www.scrie.ro

Gorghiev 115
Goritz 22
Goşman 141, 180, 203
Greco 108
Grosu 51
Guidelli 73
Hannemann 222
Harley 47
Herbstman 112
Herland 52, 125, 204
Heskia 63
Hjelle 57
Hultberg 174
Huse 213
Iancu 14
Ianoşi 128
Ianovcic 37, 147, 189, 208, 226
Ianovcic şi Nestorescu 165
Isaev 74
Kipping 48, 50, 100
Kiss 19
Kofman 99, 101, 107
Kopnin 102
Kotre 216
Kraemer 98, 218
Lambă 229
Lapedatu 156
Leibovici 58, 69, 146, 148, 150, 152, 157
Lenţa 197
L'hermet 71
Limbach 145, 206,
Loeventon 68, 143, 166, 191
Loşinski 93, 103, 105,
Loyd 228
Mackenzie 199
Mach 183
Mačs 193
Manolescu 25
Mansfield 184
Mari 221
Meyer 209
Monteiro da Silveira 186
Mortensen 175
Nagy 160
Nanning 77
Nestorescu 12, 20, 54, 116
Nieszl 122
Nietvelt 75
Oniţiu 162, 225
Paparella 219
Pauly 163, 164, 195, 201, 207, 223, 227
Piatesi 181
Pimenov 61
Placa 21
Popovici 182
Pugaciov 104
Răducănescu 18, 62, 188
Raina 123, 127
Rduch 140
Reti-Tartakower 28
Rio 7, 109
Rossomaha şi Nazarov 95
Rubţova-Belova 31
Rusenescu 116, 212
Şaletici 167
Samarian 13

Schiffmann 56, 200
Segenreich 67
Shinkman 33
Simhovici 133
Smogorjevski 158
Soreanu 159
Speckmann 179
Stamma 6
Stan 139, 210
Sunyer 70
Sutzu 8
Ştefănescu 65
Svoboda 205
Tacu şi Joiţa 118
Tarrasch 30
Teodoru C. 155
Teodoru G. A. 66, 154, 196
Than 151, 169
Timonin 106
Tomasits 72
Törngren 185
Tuxen 190
Umnov 217
Vătărescu 91
Veders 194
Voia 119
Voia şi Nestorescu 120, 124
Weenink 36
Wostijn 78
Zairab 1

www.stire.ro

Bibliografia

„Ce este compoziția șahistă", E. I. Umnov, 1954
„Il Problema di scacchi", A. Chicco, 1943
„Les echecs artistiques", A. Cheron, 1934
„Les subtilites du problème d'échecs", A. Marceil, 1935
„Mattförförelse problem", S. Ceder, 1942
„Mes problemes et etudes d'échecs", F. Lazard, 1929
„Dezlegarea problemelor de șah", E. I. Umnov, 1958
„S. Herland — Problèmes choisis", M. M., 1948
„Problema de șah modernă", S. S. Levman, 1928
„Problema de șah", R. Kofman, E. I. Umnov, 1951
„Problema de șah a sec. XIX", E. I. Umnov, 1960
„Thema-boek", P. W. Nanning și A. M. Koldijk, 1948
„Zo sprak Wolfgang Pauly", M. Niemeijer, 1948
„Revista de Șah" pe anii 1925—1929.
„Revista Română de Șah" pe anii 1930—1931, 1933—1940, 1947—1949
„Revista de Șah" pe anii 1950—1964
„Șahmatî v S.S.S.R.", pe anii 1947—1964.

www.ro

Denumirea pieselor de șah în limbi străine

franceză	Roi R	Dame D	Tour T	Fou F	Cavalier C	Pion P
italiană	Re R	Donna D	Torre T	Alfieri A	Cavallo C	Pedone P
spaniolă	Rey R	Dama D	Torre T	Alfil A	Caballo C	Peón P
germană	König K	Dame D	Turm T	Läufer L	Springer S	Bauer B
olandeză	Koning K	Dame D	Toren T	Loper L	Paard P	Pion Pi
engleză	King K	Queen Q	Rook R	Bishop B	Knight Kt	Pawn P
sîrbă	Kralj K	Dama D	Top T	Lovac L	Skakać S	Pjesak P
poloneză	Król K	Hetman H	Wieza W	Goniec G	Skoczek S	Pieszek P
ungară	Király K	Vezer V	Bástya B	Futár F	Huszár H	Gyalog G
rusă	Король Кр	Ферзь Ф	Ладья Л	Слон С	Конь К	Пешка П
bulgară	Цар Ц	Дама Д	Топ Т	Офицер О	Кон К	Пешка П

Cuprins

Cuvînt înainte 7

Scurtă incursiune în istoria compoziției șahiste 11
Noțiunile de bază ale compoziției șahiste 28
Despre cheia problemei 35
Despre mat 37
Clasificarea problemelor de șah 42
Elemente strategice 56
Despre tehnica compoziției 63
Despre studii (finaluri artistice) 83
Ce este un studiu? 83
Cum trebuie să fie un studiu? 85
Cum se naște un studiu? 86
Despre conținutul unui studiu 89
Despre problemele feerice 105
Grupa A 105
Probleme inverse 106
Probleme ajutoare 109
Grupa B 118
Despre dezlegarea problemelor 120
Vocabularul problemistului 130
Indice de nume 163
Bibliografie 166
Denumirea pieselor de șah în limbi străine 167

www.stere.ro

EDITURA CONSILIULUI NAȚIONAL PENTRU EDUCAȚIE FIZICĂ ȘI SPORT

www.stere.ro

LEI 6